



・・・ 主要课程

游戏程序方向。游戏开发设计概论 游戏开发设计概论 C/C+程序语言基础 数据结构和算法 Windows及WFC程序开发 二维游戏程序开发 J2me手机游戏程序开发 J2EE商务软件开发基础 计算机图形学基础 DirectX三维游戏开发 OpenGL 三维游戏开发

网络游戏编程基础

游戏美术方向:游戏美术

89 30 iO i+ 31:96

详细内容见清华大学继续教育学院网站: www.sce.tsinghua.edu.cn)

授课教师

清华大学教授和业界专家

… 招生对罪

欲从事游戏程序和游戏集术设计的人员

🧓 结业证书

學完規定课程并成绩合格者、由清 华大学继续教育学院颁发"数字游戏设 计给训班"结业证书。

联系方式

联系人。李老师(13910853133)、曹老师(13910652733) 夏老师 (13910239184) 、李老师 (13910398897)

孙老师 (13501096175) 话: 010-65648640、65648642、65648648、65648634、 65648649、65648639、65648638

第: 010-65648652

tite www.sce.tsinghus.edu.cn 址。北京市朝阳区东三环中路34号清华大学继续教育学院 2号標3层329室(100020)



○聚焦任天堂发表会!

○ 东京游戏展新作全公开!

〇《幻想传说》彻底攻略!

○《超操纵MG》完全攻略!

○《圣殿骑士》大攻略!

〇《薔薇色的卢比乐园》全难点公开!

○《魔界战记便携版》、《恶魔城》、 《胜利十一人》等新作情报公开!

○ 五大新栏目发表! 9月新装刊!

· 2006年18期·超值定价5.80元

邮购地址: 北京东区外安邮局75 信箱 发行部 邮稿: 100011 股系电话: 010-64472177 / 64472180 邮资免取



Vol.190 2006 / 19 半月刊 毎月一日/十五日出版 例刊时前1994年 定价9.8元

封面主题「梦幻之星 宇宙」

健康游戏忠告

制不良游戏 拒绝盗盾游戏 意目我保护 语防受骗上与 度游戏垫脑 沉迷游戏伤身

CONTENTS

	-
热点 热点话题&独家分析	•
06东京展参展	热点报告 ~~~~002
索尼食言! 还是失言? …009	宫本茂专访(续)046
所作 无双特报&无双报道	and the second
At JO OT TO F	UD.
特报 GT赛车	HD018
特报 乔乔的名	计妙盲险 028
我们的太阳DS020	职业进化足球6024
鬼屋魔影022	反抗 人类灭绝026
登記 特別策划る业界分解	· · · · · · · · · · · · · · · ·
业明军用上工	在2年年2月 000
光明军团十五	年延祉记036
山国玩宏是重要	The state of the s
中国玩家最重要	游戏TOP 50○68
	游戏TOP 50○68
白魔疑难杂症	游戏TOP 50 ······068 通缉令······072
	游戏TOP 50 ······068 通缉令······072
白魔疑难杂症	游戏TOP 50 ······068 通缉令········072
白魔疑难杂症 *** *********************************	游戏TOP 50 ······068 通缉令········072
白魔疑难杂症 *** *********************************	游戏TOP 50 ······068 通缉令········072
白魔疑难杂症 梦幻之星 宇宙 圣徒的争斗	游戏TOP 50068 通缉令072 082
白魔疑难杂症	游戏TOP 50
白魔疑难杂症 梦幻之星宇宙 圣徒的争斗 勇气物语	游戏TOP 50
白魔疑难杂症	游戏TOP 50
白魔疑难杂症 梦幻之星宇宙 圣徒的争斗 勇气物语	游戏TOP 50

太刑声明:

問題	固定栏目を特色を栏	50 July 200
游戏器	何年	008
中国电	玩榜	016
次世代	商城	048
四关版	的家	050
新王星		058
龙哥烈	<u> </u>	059
战国英	古传	062
	业论	
百万亩	<u> </u>	064
	2	
客斗天	#	066
不旧长	8	078
析作训	戏发售表	118
di B		120

招聘信息

根关键示据力的作品,类型部材不规,等有余态 经验。调用带部作过的杂志样温,发至 地址:北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收 邮编。160011 咨询电话,010—84472187 电子商历及作品请发至;yp@vgame.cn

%22~确定出展2006东京游戏展的大作

预计将会在TGS会场掀起最为 鼎盛大作狂潮的PS3软件阵营

如果说到今年9月22日到9月24日在日本首都 东京举办的"东京游戏展2006"的话,不管怎么分 析,最被广大玩家期待的无疑是次世代主机PS3的 软件阵管了。截至到目前为止, SCE提供给玩家能 够在展厅进行试玩的游戏居然有27款之多,而大量 雷量级作品也即将用映像出展的方式膜现在玩家们 的而前。据不完全统计,以游戏试玩方式出展的游 戏诗同映像出展的作品一共有35款之多。而这只是 目前的数字、纵则历届E3和TGS游戏大展、这个数 字已经足够说明素尼对于这次TGS的重视。

PLAYSTATION3軟件作品

以游戏试玩方式参展一览表《部分》		
William 1	※単様 こうしゅう	
忍度接人4	CAPCOM	
致命领性	KOE	
剑刃暴风 百年战争	KOEI	
森将大会Ⅳ	KOE)	
机密武装	KONAMI	
THE EYE OF JUDGEMENT	SCE	
政権	SCE	
OT佛 市HD	SCE	
B(E2	SCE	
FESCHMON	SCE	
类倒	SCE	
文众高尔夫5	SCE	
机车风棚	SCE	
LAIR	SCE	
及抗 人类灭绝	SCE	
机助战士舞站	NEGI	
山骨赛车7	NBGI	
無単統64	From Software	



借助全新平台实现梦幻般画面 从游戏最初公布直到现在为止。所有展现在我们玩事情

前的FF13兩面全部是由PS3通过即时演算生成的动态通 面。这与静态CG完全不是一个概念,充分说明了PS3主机 的超强性能。就是说玩家在实际游戏时永远都身处这个水准 的游戏画面中,这确实给玩家非常大的诱惑力。

作为GT系列次世代试会看登场



PS3 (GT赛车HD) 家孫县 PS2 (GT赛车4) 的超級强化 版、并不算真正的第五代游戏。 东约 全有事位人的效果。



(天剑)的一大特色就是自 由式的战斗系统。玩家可以在 游戏中任意切换各种武器。通 过各种风格迥异的武器玩家可 以政實到一场绚丽的战斗表演。





刻画非常细腻、尤其是衣服的质 感更是令人惊叹、场景也显得极 为逼真。促丁除了外形十分逼真 面部表情也很真实。



欧美的游戏厂商也在支援PS3阵营 值得美注的

今年举办的东京游戏展,能够在展厅 提供给玩家进行试玩的游戏有27部。如果 然有35%之名;可谓是盛况空前。在这些 游戏中,不仅仅能看到那些日本游戏厂商 挖空心思推广自己的游戏。许多海外的游 戏厂商也是竭尽全力要在东京游戏展上使

自己的作品大放异彩吸引玩家们的眼球。这

乏许多集量级的大作 许多都是在国际上

名声响亮的系列 TGS和E3开了这么多界,欧美游戏与日 式游戏早以没有了多年前那种界限、经常 是同是一堂各县神通。在游戏多元化的今 天,这种现象正愈演愈烈。现在街机游戏 与家用机游戏、计算机游戏与游戏机游戏 之间经常有相互影响相互渗透的现象。对 于我们普通玩家来说,这种趋势应该说是 些海外厂商还在开发中的PS3游戏作品中不 利大于弊。现在就让我们在东京游戏展之 前欣赏一下这些别样风格的大作吧。



刺客信条

神出鬼没的刺客。防不胜防的暗杀以及那神秘 莫测的中世纪故事背景,游戏还将具备多人连 机功能,玩家可以与好友互相协作,共同来完 成職条任务,所有这些都使得《刺客教录》 成为了PS3最值得期待的游戏作品之一



雇佣兵2

《雇佣兵》是由Pandemic公司并发的对应 Xbox的动作射击游戏,本作在Xbox平台上表 现还是值得肯定的。《雇佣兵》战火世界》 将会对应PS3发售,从目前公布的画面来看。 本作画面素质颇为出色 场景也十分丰富



最强街机基板最新作 第一时间移植PS3!

作为3D对战格斗游戏的元祖, VR战 士系列在诸多格斗游戏中的地位不可撼动。 世裏實布VR战士5第一时间移植于PS3时 相信不少玩家都在欢呼雀跃吧? 目前公布 的影像来看基本与街机没有太大差距,等 到游戏发售时,也许是有史以来最接近街 机的VF战士家用版?



1 这两位激烈时驶的商民客格平值削纳为排



波而名前克之阿高法度的较量 巴经公布的图片上可以看出两位鱼鱼 的制作已经基本完成。

一不同重量级别的两位掉政王者。在 VF舞台上实现了无差别格斗!



万众瞩目的小岛秀夫作品 合金装备系列即将完结

通过对小岛监督出席访问, 再次对PS3(合 金装备4)进行了深入反复研究,反复研究其 中暗示的内容,以及新的游戏LOGO、副标题 等, 试图能读解出其中的卑鄙。(合金 装备4)的游戏LOGO简单中又让人感到 厚意、与迄今为止的LOGO给大家的印 象不同。另外, 副标题正式决定, 直译 为"爱国老之枪"。一案列作品起应用 了暗中活跃着的组织"爱国者"这样相 似的词汇, 这其中到底包含了什么真正 的資文呢? 这部作品将会揭开一系列前 作留下来的谜题, 有着集大成的侧面剧 情。为此,登场人物的数量为4部作品中 最多。从已经公开的CG开始,这次预想 中的登场人物的映像终于也公开了。从

熟识的人物到怀念的人物都会介绍到。





次世代机动战士高达始动



机动战士高达Target in Sight

PS3版《机动战士高达 Target in Sight),从目前公开的机体 来看,这款作品偿可能是以-年战争为背景制作的, 但详细的 信息还要够官方的进一步消息。



- 頂上山脊寨车行駛干次世代



保持累列作品原有特色的 基础上。借助PS3强大的机能使 游戏品质得以大幅提升。本作将 首次出现赛车自定义机能。可以 让玩家改装出具有个性的赛车。



最新源氏物语、御静前登场



源氏2 剑刃之日

知名制作人冈本吉起的新 作(源氏2)是一款融合了历史 与幻想的游戏风格,以日本平安 對代末期的悲剧英雄源义经的传 - 生为主题的动作管险游戏



战應 **INCOGNITO**

画面中可以看出,本作采用的是高解析度画 从低空飞翔的时候看到海面的冲击感和地 南上各种设施的维腻度可以看出是现任主机无 法实现的函质。另外本作预定加入32人网络对 战模式 会给玩家带来更美快更精彩的体验。



反抗 人类毁灭

本作的时间设定在二战期间,由于异型的人 二战并没有爆发。取而代之的是人类与异 型之间的战争。异型进攻这一题材在当今的游 戏界几乎已经有了泛滥的趋势。而异型的外形 也大同小异 尖锐的獠牙、血盆大口等



机车风暴

游戏中透过PS3强大的运算与3D绘图效能 游戏中将加入复杂的物理模拟处理,将车辆 与地形物体的互动,彼此间的碰撞、车体的 变形。行驶时溅起的泥泞,压过泥地时对路 面造成的变化等项目忠实的呈现出来



光荣开发的PS3用游戏。23世纪中叶、人们狂热 地追捧一项运动,那是一种飞行战斗竞技。玩 家竞速于美丽的自然赛道中,同时巧妙地使用 各种武器妨碍对手。目前放出的开发中面而已 经相当出色。相信成品将会非常完美。

XBOX360的角色扮演游戏重拳



(蓝龙) 是由坂口博信与植松伸夫 门针对日本而指 户路的漫画名家岛山湖,这个集合了日 太各民前少人物的制作胜容可称得上是 异常强大。而在整体风格上,可能是由 于岛山明的加入,让人不由地想起了DO 系列。这款由"FF之父"亲手打造的角 色扮演游戏对于条需在日本打开市场的 微软来说、绝对是一针及时到来的强心 剂。而从现在的内容来看这也是一款专

联手打造的作品, 人物设定校来了家喻 出的软件, 但是而对自己一手创造起来 的FF和宿敌DO, 这次近口慷情又能不 修创造出一片天地呢。虽然\$BOX360在 日本的状况可算参步为国、但是本作在 排行榜里给终还能占有一席之地。由此 可见, 玩家对这款游戏也是充满期待 的。而在这次的展会上、这部作品也必 定会和《失落的粤德塞》一起成为关注 的焦点。



这个充满重趣的故事里是不是会存在高度的机械



通会不会准行里的飞龙艇那 样成为一个特色呢?

发生在遥远未来的星球大战



(精灵计划) 是由Game Arts 公司开发的射击游戏, 这一系列 的源头可以追溯到1987年。时 隔二十年,本作是否可以取得新 65 x0r 28/80 2





局样是由级口博信和指松伸 夫共同参与制作的APG大作。如 名漫品家井上楼廊的人物设定也 将会给本作品增色不少。相信本 作会成为本届TGS上的亮点。



历史上最强的FPS游戏再临?!



XBOX360上最重量级的作 ,同时也是万众即将的焦点。在 53上参展后、作为秘密兵器当 场的可能性安徽有多高? 相信在 不久的将来答案就可以根联。



?有两台次世代主机的对决

玩展在举步为现的日本市场上取得突破。然 在得到肝之父坂口博信的两款角色扮 演大作支持的情况下,其他厂商却迟迟没 有公布什么受期待的作品。到载稿为止明 确公布参展名单的只有少数几家厂商。而 目前只有Square-Enix代理发行的科幻射击 游戏《精灵计划》确定参加展出,同时也

在SNKFLAYMORE所公布的名单里发现一款

提前近一年发售,已经在欧美打开市场 无关痛痒的恶狼十五周年纪念作品可网络 对战的《锇狼传说 特别版》。而在其他比 较著名的日本厂商中, 光荣已经明确表示 不会有XBOX360的游戏参展,而卡普空。 构纳米和世嘉则都没有明确参展名单。相 对早早列出27部作品大名单的P\$3,微软 的XBOX360在这届历史上规模最大的东 京电玩展上会有怎么样的表现,是不是 会给玩家们带来一个惊喜,我们还是要



死或生沙滩和1782

虽然从游戏素质本身不能算是一流的大 但是可算是万众期待的游戏,从已经公布 的图像和视频来看已经有相当高的开发度。虽 然炎炎夏日已过,也还没有正式公布,但是这 个作品应该也不会错过这一全秋盛会



卡片召唤师传说

这一诞生在土星上的系列卡牌游戏虽然 在销量上一直都很是惨淡。但是在游戏性上 一直都是很强的,三五好友聚在一起经常可 以玩得不亦乐乎,而这次登陆XB0X360应该 能給玩家带来更多的乐趣。

PSP成为E3焦点TGS表现将



大人气作品续作登场 准备续写销量神话

从目前公布的游戏画面来看,本作极 有可能是PS2版的强化作品。蓝本名半为



怪物猎人牧怪物造到满街跑

已经在PS2上发售的條物错人2, 众多在怪 物猎人2中登场的角色在怪物猎人P2nd中 也同样不会缺席。目前怪物指人P2nd的游 戏内容官方还未有太多公布。但本次的怪

物带人P2nd路会有何表现让人十分期待。

整石古神

经曲折电频材:





SNAKE那传奇般 在本作得以明朗化

食蛇者作战之后的第六年。已经脱离 了FOX部队的SNAKE被释入了一场禁国的 军事政变、并被投入了南美一个不为人知 的軍事设施的监狱中。在这里SNAKE得知 了反乱主谋的组织名字,这个组织的名字 正显FOX部队。在过去曾经所属过的组织 里。究竟发生了什么事? 已经被误解为这 场反乱主谋的SNAKE也被冷战西侧阵营所 追捕,在敌方已经处于了孤立无援的境地。



: 本作与以及的《MGS》最大不同的部分是 "上田路子" 计第一个条件



从被害上来讲, 本传也不属于外传性质 整个故事情节是紧接着MGSS之后发生的故事 在时间段上说。今于MGSS与MGS4中间。

另卷风格合金装备登场



合金装备BD

以北美发物的漫画版《合 金装备)作为蓝本,加入了许 多影像演出、音响效果之后置 新打造的合金装备游戏。或许 能够得给玩家全新的游戏体验?



(圣女贞德) 县根据法国传 奇女英雄贞德的真实事迹改编。 是一款发生在幻想世界中描写 继承了神圣手镯的贞德与英军 以及魔物们战斗的奇幻故事。



打造燉和品品模拟水行



基名飞机粉本类世 E SIACE COMBAT终于在PSP平台登 场。本作是专门为PSP主机量竞 订做的一款(原建草故) 斯列的 外债 绝对不属于冷伤作品



PSP在E3大展时的风光可是超过了他的老 大哥PS2、多样化的软件阵容充分保证了用户

多元化。回到日本本土	PSP会员光依旧写
PSP軟件作品预定参展一类	(後)
泰平之路2真实	ERTAIN
慢物缩入P 2nd	CAPCOM
雪-三国无政	KOEI
合金被备BD	KONAMI
合金装备OPS	KONAMI
圣女贞德	SCE
提展啦 吐错聚赛车	SCE
天动之门2尝双传	SCE
验切特与支拉支携带版	SCE
@ (P 空战X财务之交	NBGI
高达技术	NBGI
世界传说光明神话	NBGI



PSP版《雀-三国羌双》中依旧保留了原作中 的3大模式: 无双斗牌, 省客位战, 自由对战。而 作为PSP版的独特机能, 本作将对应通讯对 支持最多4人的联机对战。玩家之间不仅 可以对战。还可以联手与强力武将对决。



魔界战记Disgaea

PSP版的魔界战记Disgass在剧情和系统上将基 本与游戏的SV版保持一致。在此基础上、PSP 版还将增加一些新的要素。据官方透露、PSP 版符会出现一些新的剧情和迷宫,而其中许 多斯要素是系列前作中从未出现过的.



世界传说 光明袖话

世界传说中可以通过自定义来制作原创的角 色,除了可以选择性别、面孔、发型等。还 可以对职业进行选择。历代传说系列作品的 角色在本作中纷纷登场。本作还可以上网下 载角色的装备。也可以通过联机进行交换

胜利者的谢幕表演,PS2最后的晚餐



PS时代的经典重现, 画面系统大幅讲化。

吊候有一大掛冊實在指表"传访"至 列已经成了量产游戏,复创作品满天飞, 并且整体素质在连年下降。但是当(宿命 传说) 要推出PS2版的时候, 还是迎来了 一片欢呼。作为系列里唯一出过 维作的作品。其地位也是比较特 殊的,其中有长期占据人气排行 首位的利昂, 系统上也和后续作 品有很深的联系,相信这一次不 会得单维地处协冷饭。



一典系的操节和人物



圣剑传说正统续作, 沉寂多年再创辉煌?

相來沒也是自PS質問的 (理能传奇) 后在家用机上推出的第一款"圣创"系列 的作品。作为当年知名的早期动作角色扮 海游戏,在SEC时代上领错使商手感和唯 美的高面成功停虏了大程玩家的心。从现 在公开的画面来看。整体风格还是很接近 (王国之心) 蔣列的、连敌人都是一些看 起来很可要的生物。本作已经确定在TGS 上登场,作为PS2后期最后的大作,相信 会给大家送上一份满意的答弊。







t珠Z 爆发! NEO

龙珠系列的人气不可动摇 而这一系列也有不错的口碑。 虽然游戏的营质已经不怎么看 事: 但是能失路为快也好。



虽然前作《光明之泪》饱要 恶评价,但是从现在公开的消 息来看应该会有较大的进步, 喜欢2D游戏的玩家有福了



世代战争已经打响第一枪之时 幕年的PS2 6.然有肝痨药生命力

电玩展,大概也是PS2最后一次以主流主机 的身份参加了吧 对于进入了后期的PS2来说,大概也不

一款作品,而且赶上这种特殊

的日子总该有所行动。

PS3上众多游戏的亮相,无论是索尼自己 玩家还是游戏厂商,任何一方都没有给这 台主机什么大的关注。但是从主流主机的 生命曲线来看。至少在一到两年内PS2上也 还并不会缺少什么好游戏。而距离Gal游戏

这是号称历史上规模最大的一届东京 泛滥的后期更是还有一大段的路要走。在 这场盛会里想必也不会甘于寂寞、SOUARE 的《圣剑传说4》已经确定参展。BANDAI 和NAMCO合并后也开始积极地为多合主机 开发游戏,这其中也包括了PS2,本次也应 该有相当数量的参展作品,不过限于地域 限制,众多国人健眼欲穿的《战神2》恐怕 是不会出现了。然而作为这獨展会的一个 配角,大家也都不会期待能带给我们什么 意外的惊喜吧。



hack//G.U. 虽然失去了"铁三角"的组合,但是凭债 在南界三桶的影响和人气这系列还是有一定数

量的支持者的

战国无双2 帝国 无双"系列的例行作品,已经是期到10月 份。玩家们可以先借助这次东京电玩展先一探

无心插柳不成阴,没有任天堂的NDS



传说系列的最新作品 传说系列真的是越出越快,算上

"幻想"做"宿命"的复刻这已经是最 近看到的第三款传说系列的作品。不过 在任天堂自己不参展的情况下,本作还

是值得期待一下的。





昔日的动作游戏经验

自从《月轮》以来,恶魔城系列一 直都是掌机上的常客,并且玩家的反响 也都是很不错的。以"月下"为基础的 游戏方式中包含了掌机游戏中所最需要 的两个要素、探索和收集。说是骗取游戏时间也可以,但是对于掌机来说这也 是最大的乐趣。而本作自公布以来也是 引起众多的玩家关注。



指定邮购商 上海酷派数码科技有限公司 地址:上海市谈家渡路147号 邮编:200063 电话:021-28414013

大海上美免疫 (定型上美免疫 (定型上美免疫 (定型上美免疫 (定型上美化 (で用機関 (を記案)を発 (を記案)を発 (を記案)を発 (で用機関 (を記案)を発 (で記案)を発 (でこる)を発 (でこる)を発 (でこる)を発 (でこる)を 9月18日上市! 邮购价 688元

游戏新闻园、演客游戏天下!我们算以暑快的时间,为您报道县全面的业界新闻大喜!

Focus on Game News



受TGS展

本刊语 东京市玩展开展在即,次 高。但我们制定的PS3售价格绘话卷表 **份**学和发售前的最后一次较量也即将 圆开, 在前不久改真的德国由证据中, 版本人们希望看到各厂商们能够发布一 些有价值的消息,然而令人遗憾的是,



大寮的關光似乎都在盯在影响力更大的 东京电话牌, 干景德国的电话周宏全是 当下的一些热门产品展示,而没有新的 爆炸新闻公开。现在还有两个星期就要 迎来今年最后一次大型电玩感事了,任 天堂由于并不参加所以非常低调。而素 尼无疑将会在TGS上占有很大的戏份。 为此,国外的媒体也专门在展前采访了 最近比较活跃的SCE美国总裁平井一 夫,下面我们就一起来看一下,平井这 次又会有什么值得关注的言论。

Wii的廉价不会成为隨碩

物认为PS3在年底能够顺利供貨吗? 平井 PS3 肯定会在2008年11月17日登 防全球市场,我们的原定计划一直都在 顺利进行。

对于明平E3缩波根接的事任主义 看? 这对包括SCE在内的广大厂商会产生 什么影响? 想认为这次形式的改变是一 件好事,还是说以前的方式更为有利? 平井■如果我没有记错的话。E3已经有 11年的历史了。发展到了今天这个地 步, E3已经成为了一个庞大无比的电 玩集会。举办如此耗资巨大的展会不能 是无目的的, 我们需要静下来好好思考 一下参与这样的展会究竟能给自己带来 多少利益,以及如何更加行之有效地实 现原本的目的。将E3进行规模缩减, 是我们经过了广泛的协商之后一致通过 的决定。

在今年的E3展上。任天堂的咖啡实 引起了不小的关注。您认为价格在250美 无以下的钢铁合格PS3带表怎样的影响? 平井■光看价格来说, PS3是比Wii要 带来极高的性价比、PS3的定价已经具 各了初来的物平价值。货债券PS、我 们成功证明了常尼的主机有着长达10年 的生命周期。同样、PS3将继续10年的 士机生命。我们不会迫使消费者过5年 好又要买一会PS系士机, 这是对投资 的极大浪费。因此,我认为PS3的定价 总会现的.

— 然是想要证明在5年之內不会有門4 定性 45.7

平井■从我们的历史来看, SCE一直在 试图将主机的生命维持在10年左右。我 目前当然不能对你说我们计划在何时推



出PS3之后的新主机,但是我在这里保 证。一旦你购买了PS家族中的一款主 机、那么你就会得到品质和长时间使用 的保证,这绝对是物超所值的。

我们还是说一下啊, 最近一系列的 特用你它的售价已经接近PS2一年前的价 格了。这么难以置信的廉价, 相对于PS3 和360来说完在是非常有吸引力。然不认 为咖的低价策略会大士削弱你们的市场 老平力吗?

平井■价格不是衡量一款主机的唯一标 准。消费者们在购买主机时将会对比软 件和性能来最终选择购买哪个。同时也 不要忘记, 我们还拥有着一个现在依然 生机勃勃, 网财价格极度低廉的主 机---PS2。消费者也明白,如果你现 在买了PS2、做出一些软件的投资、而 当你做好准备迎接PS3时,以前的软件 依然能够完好地运行。消费者会从多方 面考虑问题, 因此我不认为价格就是决 定一切的因素, 每个人都会相提自己衡 量之后的决定来购买。

360的策略并非高明

然不认为一些购买PS3仅仅是有作廉 价的BD机。而不能转购人游戏的人是一

平井■除军者肯定会从不同的角度来接 妥PS3份够提供的服务。即使有这么一 我人、他将PS3当做廉价的BD机为动机 而陷入,但是他很快就会体会到PS3在 媒乐综合方面拥有的巨大吸引力。不去 依会一下其他籍影的娱乐内容, 对他自 己来讲也会是一个遗憾。 -3606-953夕间用料水差价款约2

具, 全尼有没有考虑得PS3的蓝光光图拼 险后, 路至360的价格?



现在已经进入高清时代了, 如果坚 特使用DVD光驱、最高容量为9GB的光 碟, 利最后你会面临一个游戏需要2到3 张以上光碟的窘境, 频繁换碟的同时 HDD要使用的空间也会变得很多,直接 问题就是你的20GB HDD很快就被塞满 了。如果要求PS3不使用BD光驱。不如 一开始就不要我们做PS3好了。

化生产仍然没有开始?

平井■我们的确还没有正式宣布PS3的 批量生产。但是我依然保证首发200万台 **‡机不变。**

-即使这样。缺价的故况仍然有着可 魏发生,即使你保证了需发200万以及平 内400万这个数字,但肯定也会有很多人

平井■我们会尽全力保证北美等主要地 区的出货数量。而同时较偏远地区的出





货到们也绝不会放松。我们会尽着计算 欢PS3的玩家能够拥有自己的主机。

去年經航票售560财在北美報出現了

PS3依然后发制人

严重的解肾问题、设备石物与中层设设 **食住門(3)提供了孫多可以特別的孫即**? 平井■我们并不会只是紧盯着对手的行 助。我们过去也遇到过出货不足的问 厕, 因此在年度并不能保证倾钩完全游 争这个问题。但野涨认我们从中做到了 很多东西。因此, 我们从生产日程到 零件采购。以及如何缩短从制造到流 入零售商的货架, 最终到消费者手中 的时间。我们目前已经锡尽所能。想 方设法从出厂到零售之间找到一条最快 捷的道路。

---到今年圣诞节的时候, 360就要宣传 一些年了。这不只是信誉的领先,同时 这一年的时间也恰与它充分的时间来推 业新型的配件以及新颖的网络功能, 索 尼准各和何来面对这些竞争压力?

平井■其实回顧一下我们的历史就会发 现、PS系主机从来不做出头岛。PS是这 样, PS2是这样, PSP也是这样。所以 PS3同样不会在乎是不是第一个发售。 因为先发未必能够制人。至于360现在的 优势,其实也不见得真正能够对PS3造 成威胁。PS3一经推出就是比较完善的 不用后期再进行改装升级, 而且从高品 质的BD电影,到10多年前的PS游戏它 一概能够执行,这在娱乐性上也大大超 越了对手。至于网络部分、我们现在也 已经基本建设完成, 并处于调试阶段, 到时一定会提供给玩家不要于Xbox Live 的新鲜感受。

-那么PS3首有的游戏会有多少数? 到 平末时又能达到多少呢?

平井■现在真的是很难讲。我们一直在 关注厂商提供的软件, 我想最后名单要 在主机发售前3到4周才能确定。

是尼食言

PS3再度延期并且削减供1

事件始末

多的今年年间PS2全球发售的计划平均 来只然用可驾车形容 大羊洲这些地区的主机发售日机、草定 扩通如 莱莱兰片研发要阻 的11月17日延期到明在的3月 9 計手 A 欠研期、常用点力输出的解释是这些 地区的非和生产出现了可能, 其中的蓝 **并 杨锜的附待曹不压,因此指证了这** 部分主机的出货速度、下口のこか在 2006战功年度之内生产600万台的目标 井 夏有改变。

为即 久多肉末健也发表而明点 2011经计慎重的来报、现在天是《定 护师卢颖力放在日本和美国土场 对于 老地解释 另外, 尽管召水利美玉的发 他自 0 有效容。但上你的数据分享全部 响 自前程1 的发售计划是 美国在11 月17日首发射供给40万台。F 举在11月 11日产发时俱约10万台 集团取了价情 9、知识现象是不可避免的"一下。1节 1 工在努力解决这些问题。希望在物理" 中内能够机能改革

A 公布了这 自然之后, 家岸公司 的粉更在当天就很至了世事的影响 9 46日、南阳的股票价将每级以下一大 减少了50日光。从5050白元收益、等間 乡t ,而SCE英国总裁Ray Magure在 例知改 适果之后也表示非常遗憾 俭 省我11周知PS3在欧洲省地的安 价量家业务的工情。此刻我们能够做的。 34是新基础中央前的 9 图 在服住 3月份RTL*PS3I原利发体。并自力争让延 朗达病的发物成为PS署主机历史上供货 新香品名, 并且服务费周型FF C

■尴尬的第二次食言

生 次 官 市 65

印象尼最初公布的自息 模一样 只不

这 如PS3真的变成"春季发售 ?.

说,常是确实有言了。之前那么尽定的 态度, 信し满满地说要在全球简单上 SCEE F9月6日对外正式宣布。原 市 共具有发200万台的言论。现在看

省发200万台井马全球同步是个++ 格式的欧州、俄罗斯、中东 非洲还有 云样的概念 从前段针点 真干断传出 盖州 生产结构后电低 医负角的自身来看 要规定现法 目标、资格者是必须停下 其他方面於严高生产 全力以計す前可 新香味 66... 当时有得多业内人士者 在猜测至底案尼维不能在11月章在200 方台PS3 均有人精粹常用可能会算法 证期,不过数以此的经验来看,条件公 布的发作日 般是不会改变的 更知分 PS3的发售自己经过负金额后至至10mm 了 防心, 这女脏处日本年英国广发梅 自令帝 他其他并有地区的证据已经达 表尼蔚面扫地、画力上而本部F6~200 万台争将 750万、更是重重地抽了自己 一个大埔巴.

第 欠食工对于农尼来点给对品店 不得已而为之, 传为家职和竞多大, 轻 易收可自己说的话就套味着仁普通至了 践踏 丢脸事 、失作事大 表层也不 希望自 1长年来扩翼化信贷在此多等量 被確認。这种情与除了状况实在无可投 图, 常凡是不会进择第一次食言的 这 次的领点其实就是早前"失古"所造成 的信果、ク多良人健さ有手井 大変在 是太乐现了,就在常尼省布第 久延期 的前几天, 平井还要特称PS3的,首发计 5.不会改变团 你想想, 延期显 个容 售目推步之后的确解受非常的失势。同一然的决定吗?要不是长期心束存在的问 "財也非常理解那些対策主机所望一久 類型累至今 PS3怎么可能突然会 "产 ■不足"了呢?

平井一夫的欲萧弥彰

PS3公布债价以来就没有再发表。I什么 言论,相比之下, 平井 美里母 書紙很 多, 赤貝每次都包得自信清潔, 并不时 透露出 些"矛盾 か信息



りく軽い、 への法 ニッチボル 精中 領域打出了PayStation以入主民 型点中极程了 PS3才设备基产价值 · 而且又整如此解释点是 新皮解 7 HADTSE IT THE SERVE M PS3A 连原体外会出版200万台、短小生机图 没有造成的情节的歷史情 这不敢是 很不看了時 还有两个月的时间就要发 值 而现在还没有最产、并且还分流11 月章出200万台主机 这天城下一个农 民语年底可望大手收, 然而在年中的时 经还分编轴 蟒 完全违反交现的诉在 マ井外口中不正 女物出収 いあ 生 中中自然早90.8PS3以在区进程程 京 明在初期xx 文有限時期這日日時天 A.怀·使着头皮撑引,外界的两个压力。于 3 产版区出面 ** 生了

亚井 夫在SCE中是个举足轻들的人 物、细布(製品、内部情~87計日生料 久多电末健应该是同步的,他们都是走 領者 時, 点 / 終明小蓮情 丁井。 前件 失言 究竟を不足さ、こま可真(好,也 此诗他是中国等级地识别期的图目 大点家 む、記むノ要却エジャ 水像器 上 文格要及,胡叶 如白 外切り物品。 改变, 他说 "我!!会保证PS3在北亚 如朋发售 "而他上一次接受呆访时, 说的可是全球期 索尼挥勃联在也够不 容易的,现在资产破了,也算是舒了 口气, 脚下的就是接助补付了

愈发艰险的前景

美尼这久际面临的困难状起前两代 主机夹说要本峻很多。尽管在多良木健 岳 文社外为在 百户的 计读标品 高轮地 家,但他何常不知道PS3所有多的排战 久多商木健哥牙 古非常低声。从 禁吓听来有的,并且即便有了前两代的 发动经验, 依然不能保证这次主机大战 的高家还是自己 包括PS时代 那时间 力 * 运的久多贵木健将史克威尔等著名 一: 至權下執一, 初出基庫代務自身 1 60 00 4

物与当所品牌 最终导致世嘉的SS提前 结束了自己的游戏生涯,而且老牌公司 以平立的N64在日本也靠他毫无办法 PS2户推出也算经顺风顺水, 世嘉的DC けっ推出気管す了装否、缺乏名標作品 的只有PS2推出冬久后和被针第一F 具后学Xbcx因为经验不足而直软件偏向 防重心 青皮能有所起色、于天空的 NGC 更是 大豆熟 方数件商的条件部 刻面機能の + 低酸的技術

十十 可乐。 十年 可尚 在瞬息万 **泰的为许必被,这个规则也更转对图的**。 走 之年至无数广商在风酷机赛争中覆 3. 國於 而來於實際在这節途里來持8! 11 15 20 位子 外形或存的情况完全 下能够和供草柏比 微软取在下层人 生 美国市场已经被转给先占领 。而 **热线移导推出作 蓝龙 当作是由开始**和 备中丰日志市场 "红木草中尼羊麻" 檢 好了第一方面银矿 1维不原,主机的新岭 Quin 類似爾的价格也已经存发转之前 以字珠了那多百勝者 反则PS3、配备子 CELL, 基本 60GB硬盘 成然, 这) 象尼芬大价钱PPS3装物成为 名贵族, 在气势上午年了对手, 然而 自出现司 36. 其极失性必是最大的

"6至 PS3链期而日此货费不足的点 句、展开し就蒙數徵软利仟天學了 详 大的日本市场, 区之10万台的供货量。 估计11日房展发售的话, 头不亮就命令 部建立, 中国业多的基本专来库存首为 后的 周节间至水货中机子、朝餐布、 价格有1万以下他维受有新审。特别是 圣器与外销售研查马上就要到来, 十円 春かの 活、任天草又可し凭借NDSL利 Wa获得压倒性的服务, 而微软也可错。 机合助微扩展 下日本市场 美朗也 样,微软 任天堂平分天下, PS3也就 是秦个独国

现在香尼还硬撑着说到07年3月出

"4600万台P\$3 你信吗"

8月25日



●目前SCE上海亦事終發到日本學師的指示權簽予所 有在华机构 这预示着索尼在国内将不再推广家用 游戏方面的业务,行货PS3也不会在中国大陆推 出。(详细报道请见右侧)

回。(中间按照可必有时) ●目梢,微軟後方按于資布対Xbox360引引到的 本 次调价的对象是Xbox360精简级主机,从之前的209 按接下调至199英镑(约合人民而2700元)。(详

8 H 26 H

● T 国斯坦德大学与SCE 于日前联合发表,将于PS3 生机上提供"Foto ng 能Home"蛋白质和曼研究分布 式处算计划软件。12PS3也能参与蛋白质相关棒痕研 等 (详细语语语识示像

●任天堂日前发表了Wait机平台新作。 前簿Charged》;并公布了数张游戏电。 ###:素欲常 (详细极而表见声例)

8月27日

●From Software近日公布「Xbox360計前件/天珠 千乱」的時的時期機能。该作類定10月5日推出、定 价7140日元(含稅1、特典收录有操作说明与序盘 长卡攻略資料的130页攻略小册子(谁邮可以获得忍 未真传之书)。



8月28日

●CAPCOM效素(經物期人P) 〒8月30日14 00起復 世空神歌任务供玩家免费下载 目前该作可供下载的 任务共有16个、本次所预定开放下载的新任务为"库 库节庆"与"天地狂乱"两种。

数版XB360降低售价 微数減价或勢初见繼行



目期始認期的炒20x06 · 特育点上处符中待多比率。 的需氮 已经开始上试发 或其作者太手不太。 實了,目前为20x360 能功能当少还未是行调价。但相信。 X0x0x30 整体验的价格调整也是保险负率。另外大策可能 上推整了、3000年加速的价格调。这次即便换位于 元 其被取量达到了水至温度不多的水平。对于我们决 设,其实生更针分类解评场。

级殊敬敬已经开始降价,那么美城必及亚非各地的 版本估计最快也会将降价提上议事日程。据别步僚湖。 360的全面降价会选择在HD DVD光驱上市的时候开始。 其時编纂等少为50美元。

特据 常烂面铺上海办事处 行货PS3宣告无望



效目前的状况来看,PS3在全球上市存在一连串的问题需要解决,而为了能保证日本、北美市场的颠毛销售。 选择先放弃进攻中国大陆市场是必然之举。而且就其价格 定位来说。即便发售了行货,其销售量也肯定不会超过行 货PS2。

特別 國家推出Live量新經費

本刊讯 微软管布等于东京电景展期间,在Xbox Live 类场推出 "Bring It Home ~ 东京电景展在我家!" 活动,让玩家在家也能得到展全现场的最新信息。

业后、複数光海配合9月27年28日产品銀牙巴塞罗纳 平線外的业界宣传活动"X06"、〒9月25年29日期间継 装在全世界各地的Xbox Live実活勢力"Bring It Home" 占め。

游戏将成为新的广告媒体

本利讯 在赛尼的PS3等次世代游戏机发售之前,游戏内的广告业务已经开始受人注目。至此,广告发布不再现于电影和电视传播,游戏也将渐成为一种新的广告媒体。

獲得美消费於,機較公司也亦學家的同僚和了會行 別位辦成了自由「合使經濟」至于這次被對方物的規則 受有公开,不可。接着於人上分析,这種费用可能也對 對4亿美元,提示。全世界遊址「會後有的予查俱先未改 對1亿美元。但然也較、指版、广播和玉颜间。游戏内的 广告金券经四元是即起金主要的「各媒本相比」但影響 期,在2010年左右,超效「含油条的重要性接在「含市 本中撤江00日。

目前, 4 美国, 具有代表性的爱当劳、SJBWAY等 广告已经逐季出现在游戏中。中国的 些游戏网络中也开 始出现了诸如 可口可乐"等广告。

秋件 马里属运动系列新作公开 日安运动多及海田中海里

本刊讯 任天常日前发表了Win主机平台新作《马里 集足球前钟Charged》, 并公布了散张游戏画面以及插 高、供玩家欣言。

马里奥定 球形体Orarged) 是任天堂先前于 NGC所作出的 (超级马里奥足 球)的操作。本 作水碟了马里奥 系列运动家,融合



除了继承解除的部外之外,据就中胚加入了一些 等實業,包括有12名不同的私长,以及及自己配品 為或的角色。因且这數內皮生身特更實別41年級和服 券,让金斯京夢可以进行对战。如何目前还沒有公布发 會則適和伯德等信息,有兴趣的抗豪不娇丽磨我们以后 的报道。

PS8进入科学研究領域 高级科研软件预定推出

本刊讯 美国斯坦福大宁与SCE于日前联合发表,将 于PS3主机上提供"Folding@Home" 冒白质折叠研究分 布式运算计划软件、让PS3也能参与蛋白原相关疾病研究。

Folding®Home是由斯坦福大学所主导的蛋白度折叠 研究。通过"算能"可能的研究蛋白的折叠。设外、聚 合及由出步起的种理编数度。资本表,的含氧代度等相关 疾病的视识与4/1-1。 点计见量通过网络特研与所需学 相关运算外数别所有参与计划的计算机上执行,必选成超越接收于署份的企大选算机能。

PS3版的Folding®Home客户调数件除了单纯的仿真 运算之外,并将支持更高级的视觉效果。通过单机的SSS 图像处理路。从事场企元易与等值面或像等技术,将否与疾 分于折叠公3D的方式呈现出来,让玩家能穿接在将纸等级 的空间中。自由地从各种不同角度来观看着也满的结构。



《最终幻想III》DS版

- 监制&导演 用中弘道等制作人特別访谈

们有什么特别,在中一大

用中■我们最为在意的, 是要让以前玩 过FC版FF3的玩家们觉得"这个游戏和 以前的不一样"。因为DS的玩家年龄层



分之多, 所以我们在制作的时候就不能 固守过去的思维、不能让这些新玩家接 版不同。所有的职业都可以用到最 我根本就不想玩"的想法。因此游戏必 近新转得到新多两泥玩家的肯定, 所以 在游戏的平衡度方而要仔细把握,这件 事比较难做到。

副行 现在户上成为法

田中圖在移植Wander Swan版FF的时候 开始、我就把游戏的具体制作工作全部 交给大家制作了。经过16年的时光、我 认为。制作这部游戏的人必须能够保留 原版的精华, 又專有自己独到的表现。 否则就不能胜任。那时候FF11的升级资 料片正在开发中、我难以抽身、干是将 FC版的企业书和所有相关资料都交给了 浅野,并且把游戏改编的大体构思告诉 了他。

住, 物什么要让诚可 。 61. 田中圖肖初WS版的FF3开发中止之后。 發们想过制作PS3的版本。但是最后也 断绝了这个模法(苦笔)。那个时候。 Source P. 经和Enix合并,正值PS2重制版 的, 与是传传发系的,是这样吗?



的DQ5开始制作。当时Matrix就参加了 该游戏的制作、所以这次我们也请他们 部行制(作FF3)

田中■美时我的想法 + 分简单, 他们无 论是制作技术还是敬业程度都令人满意 、尤其是这个公司里喜欢玩FC版FFR的 人也有很多,在重制的时候提出了许多 建设性的重见。

後野 尤其是在职业方面的改变,以及 他们的能力方面, 他们都给我们许多 15 50

田中國FC版的职业最终集中在忍者和近 者上。由于受FF11的影响,无论哪个职 业都应该能够用到最后。各个职业的平 **海和上下关系积在至成药用内**,而且不 同人的外形也不一样。

1,000,000 (2000)

的个性,你们在那些方面加以重视呢? 港野 ■FC版的职业特征当然要保存下 来。然后这些职业的具体表现要进行适 当的顺整。

田中國比方说, 本作的职业种类比FF11 还多。总共23种、在设计上得下一番工 夫。由于要在述宫中作战,所以各个职 w有利和不利的一面都要类质到。和FC 触这个游戏之后产生"这样防腐的游戏"后。玩家们可以根据自己的想法转变即 业。然后将自己的角色培养成不同的样 子, 直到最后通关。有的时候必须根据 情况改模职业、像和ガルーダ作战的时 53 经不变成龙骑士的话就得难打过去。这 样辛苦的场面还是有的《笑》。

f 5. 我和PC版比起来文化很多。请

ptota "cat 大时把力。

田中國变化最大的地方,还是"3D化" 这一点最为突出。为什么要改成3D的画 而呢, 在表现即情的8寸候更有深度。2D 的角色只能在平面移动、但是3D的话镜 头视角会有变化, 角色的表情也可以看 出来。正是因此,4个主人公也拥有了自 己的个性。

决野■角色们有了个性之后,结局的表 现此HFC质要更加深刻了。但是我们在 制作的时候也很注意。不要让对白过于

工人 人 化工工放货用机加工 士

田中圖FC版的主人公是4个孤儿,在擦 险的时候以外掉到山洞里、这种设定是 过于强制了一些。而且在游戏 开始就 得一下子给4个人起名字,这对玩家来说 也有点过分。所以我们在重新制作的时 候就回避了这点问题。这样在游戏开始 之后4个人慢慢走到一起,并且逐渐了解 他们的身世。

专厨酬那个时候,主人公的设定使整个





故事的基础发生了变化。我们还要重新 稿14 "光与磁资章是什么" 这一主题。 田中■我们本来打算对剧本进行大锋 改、订中人公拥有非常令人意外的过去 如果这么改了的话会怎么样呢(笑)。我 们向剧本的简编东者坂口博信先生,现任



株式会社Mast Walker代表取締役」往来無 见的时候,他说"还是原来的设定比较 好 , 所以我们尊重了他的意见。

atteness. 67 140

支野■游戏的手感就很有FC版的感 觉。虽然画面变成3D的,但是基本操作 和视角依然身2D。另外,横麟螺号的速 度也 (章 (章) 。 这些细节ir fans(i) 感 到此献, 另外有一点就是 E出海游大陆 的时候。FC版中的情节表现就很有冲击 力、虽然新版的表现有很大不同、但是 那种冲破阻拦。飞向自由的感觉是很明 1 108 18 4 5 4 6 4 60.

浅野雪隐藏通道是FF3的一大重点,以前 许多看似不合理的地方依然有所保留。 比方说穿墙尚过的通道。虽然一腿看不 出来、但是只要试试就可以找到。

, , a' , em , f r , ii 128

浅野■这个嘛、在游戏中给不同角色写 信可以收到回信 有的时候就会出现 二二处出现了麻烦"的消息、从而引发 新的剧情, 帮助他们之后, 可以得到新 的道具。像这样的分支剧情可以包含许 多观藏内容。

p 0 ... 老野 这样的话可以交到许多朋友, 应

多是中不错的事情 笑 。 田中圖至今为止, Wi-Fi功能必须在双方 都在楼的情况下才能进行 但是这一 女 即使朋友不在线、中可以给他们发

说部件。就和F-Mail一样方便。大家可 以在自己有时间的时候给别人发信。

A LINE A DESCRIPTION OF THE PERSON OF THE PE

田中軍FC版的最终迷宮不但十分长,而 且很不容易退出来。这一次我们做了调 等,可以从水晶塔中禁出来存档了。但 是, 该安里仍然没有存纳的地方。因为 水品搽放是水品煤罐 (笑)。

A 作品技術 3 推 1 多 1 1 1 1 . EXE 10 10 1 14 1 8 1 的16年前,您一直在从事什么工作呢 田中面程明? 那时候当然是在制作FF3了 (笑)。我和Nasir (FF3的主程序师) 在美国的Secramento 负责游戏的开发。 整络裹布--- 线。

浅野#FF3是我人生中第一个打穿的RPG 游戏。当时我还在上小学5年级、警假的 时候正赶上FF3的发售。当时我一边吃棒 冰 边攻打水晶之塔, 结果棒冰被我放



在桌子上就一直没吃。妈妈问家的时候 发现桌子上有一大滩水、当时非常惊 **統 (※)** 、

五支(1) ,(抗例(質) 都) a t. * 化长针现在可能性

田中國这部作品无论使什么职业最后都 可以诵美、大家可以发展一个自己喜欢 的职业。在通关一次之后,还可以用其 他的那业继续尝试。总之,大家一定要 尽可能地享受游戏的乐趣。

漫野≣我要说的他都已经说完了【苦 美!。真希望用各种职业把游戏同一遍 啊。总之、只通一遍是不能体会游戏的 全部乐趣的。请大家继续挑战自己,直 到把这个游戏中所有的乐趣都体会到为 市。谢谢大家。

6 8 2 40 9 --- 6 4

8月29日

●曲Incoonito Enterta nevert开发中央中央中央中央 游戏《健康:Warhawk]), 口前或由"多一节效 而而 该作品首款营布支持PS3手柄8轴过产核应功 能的游戏、支持最多32名玩家参与联机对战。本届 ** 京申玩展中也会提供空际试证



- 4.00 + 「名《白山》片软件与树中 3.60 年相 * 1 A - 7 FG
- OLA 4 \$ 7 FS SEXNOL #6 Incl # 1 B modS ないりゅう 成立 ・年子 まつねー 液作由子 只对应最新的次世代技术、民业将可以上计变体验 史上最具牌炸性的车根场景以及更高层次的速度与 85江城带

8 11 30 11

- CLE 「明る口鉄砂水香花 、 CLE 「好写在美国 A Mark of and special and a contract # 。 这两个对边硬件发售之后 PSP将会有更多样 ·的应用专引 (1949 815) /
- OSLOAMENS I LEMONE LANCE, 其田方開 巴干6月31日正式开张 本作的故事发生存前作的 17 后,系统更为扩大,能进入的店铺数量是前作的 24年、妊娠体验与游玩的内容也入销情》 包括前件 广要好评的格斗系统、在本作中也会更为强化。

8月31日

● (馬順祖人4)



自之外,何; F9月8日 3.7 a. 目前该作已经确定将在东京申 **护展上提供试玩。**

● 出本P(KEM N., 1发表 34 -) 与 5 日袋 ·特洛巴州 4 + 多.多少特别的6 4、化学+ 持續效

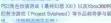
a 26 I b A store & to the Middle OUT 少国格里全在 医外的反射性 多人物而言,我们

911111

● : 特限等 | 网页间的+ 1日本本 均立"新岭东 . Lacansasus 游戏中将由新加入的跑车



mIAAR电机展的游戏阵各



本主: 日本POKEMON . . . 安美 连梅田、NDS 可被拆得 钻石 珍珠 由主教的知识 NDS Line中的与诗 20万七岁年

五个研究报告的特别NDS test 是人所行士配的 两大神兽为主题所设计学 电机从第四大设色 上签订有 两大神器が落約 まれの前、保体的シア第十巻宝色会装。 与9月2日推出的 時期風 放送が禁止。6-第7号

这种主机图度9月28日出一 工品计划已被破损中。1 WHAT THE PROPERTY SEE TANKED SEE AND 定于10月下旬跑在日本日袋好经官中网站,接受订车





本刊团 预定于 日本推出蓝光软砂 **姓产品的名字** [元, 于8月29日在 RATIONA * RI ray Disc# 2 € 会中联出了多款BD 影片特別与编初折



市本大发表会中,共有14套影音软件出版高发表了 75款BO光盘作品,预定11月3日起陆续推出、另外还有5 京硬件广商展出了即将推出的BD光驱、播放机与录像机 等中心,另外,具备BD影片播放功能的PS3主机。也在 本 5年发表会现场实际示范 TBD影片的模众功能、所属 TMPS3中华以HDMW 产价稳电效屏幕,并以无线手柄 进行操作 功能选单与PS2类似

PS3班标槽映印影。是平用40Mbps高声量所受制的 MPEG 2株立影片 サメのを持/ビー・4.764等格式が 语码 1.35 1声面 PCMオ下端されて構放、其余活布 的视察与功能。例如于9月22日含年后申让展中以布

PSP扩充周边详细发布

本利讯 SCEJ于8月31日发表、PSP专用摄影机软硬 件套鎖"小小拍"与PSP专用全球卫星定位系统"GPS接 受器"将于12月7日正式推出,"小小拍"定价5000日元 (含税), "GPS接受器"定价6000日元(含税)。这两 个周边硬件发展之后。PSP将会有更多样化的应用之间。

◆PSP专用摄影机套件"小小柏"

"小小柏" 内含PSP专用 福斯纳, 砂納 盒与专属支持 软件 4. 柏 编辑 . m 等 只要将摄影机



安装FPSP上 方的USB扩充端子。即可使用磁软件类进行静态图像 动 态影片与音讯的拍摄与编作。

PSP专用摄影机 型号PSP-300 有效债费为131 7、采用F2 9 28mm定焦镜头,摄影距离40cm以二、微 跨模的計畫條約案外7cm 支持数年变体 储在格式生 JPEG静存图像LyMotion LPEG动作影片、内置单声道复言 区、可录制LPCM音频。该产品尺寸为45×27.3×16mm。 新15克

在搭配《小小抢编辑》时,《支标480×272或640×

史艾公布TGS参展阵容

本Fig. SOMARE EN x F9/11 H 公布了东京银行属 的基本防盜 PSy角在冲荡游戏 摄终幻想 XIII)以及 Xbox360%-10 年 有 主 首成 Project Syloheed) 等作品都将非

本次预定展出的内容以最终幻想系列作为主,包括 PS3、PS2、PC、Xbox360 GBA、NDS、手机等平台在 中共8数至5 作 5 至外履出的子包获 勤密 4 五龙

- 子会传 9 郑杨尔作品 具体名单如下 ●[X5群政 最終约根XIII 影片。
- ●「ヘン体症 (量到传说4) 成玩。 ● Sex 游戏: (Project Sylpheed) 影片;
- ●PSP終度: (CnosCore-FmilFantasyVII) 形式: ●NIN排放 (量終幻想3) 试玩, (結行自与產法無
- 册》试取、《勇者斗易龙 怪物仙境loker》试玩;
- ●GBA游戏: (最終幻想4 5) 影片

4 . . Xbox360专用的外 动聚已经计划存在 四指头 一师, 唐 * \$0.17/2



在日本(cope 日本 懲款 主義 用边肯定会在亚洲发射的

示。Xbox360专用HD-DVD驱动器将会在年来帮助化英、 对 州国地区 唯独《有亚洲地区版本、微软级出这一决定 足 x x 2 7 mm 3 x 2 了亚州市场的现状、微软表示、目前 T ~ to x ステリ thD=DVD提供右力的支持。所以HD-DVD等《祝福榜》·本在下州地人发作

N 2 × 360-5 日本的每 1 我们也可以知道微 \$2. 44 0 · 1 · R · · 4. 市场对是日本。而其他 国家が内部係や小草本で自衛をが考虑原原を内。这次 看软点并不至 2.5. 扩充:在亚州排出HD-DVD光铜 **毛ずったの コンメデ成数 石旦即便是先不发售。対要** .ms 元岁世 9有15公影响。因为支持HD-DVD格式的游 及在近段中1000年会推出,这款先缴最大的用途就是循 拉影片

480 + 辨率的JPEG鍊亦图像摄影、以及480 × 272 + 辨本 每秒30张的Motion JPEG动态影片摄影 最长15秒 1。除 7-80的摄影的综合体,不能提出的本在图形排除。200 摄影 图框摄影,以及动态的间歇摄影与连格摄影等特殊 摄影模式。所拍摄下的用片或影片将储存于记忆橡中、并 可通过软件来进行浏览、编辑与主题特效处理 ◆PSP专用卫星定位仪 "GPS接受器"

GPS接受器"内含PSP专用GPS信号接收器(型号 PSP-290; 与收纳盒、不含软件,因此需配合支持该外设 的软件方能运作。该GPS信号接受器的接收频率为每秒1 欠、测量精确度为5m。尺寸为45×41×17mm。重16 克。目前已公布的支持软件包括SEGA的《京用星象仪换 帶版》、EDIA的(导航软件)、KONAMI的(合金装备携 带行动》与SCE的《大众高尔夫》、



9H2H

●9月2日 NDSL的"總射網" 塔在日本全面发 ♠ 在新宿的游戏店里更是出现 "1 的获销售 □ 的空前燃发。(详细将·传谱与点包

● FLSC A PC OM C

公布了《生化总 机》10周年纪念 表列·朗斯 该系列 一共为10张面值 80日元的邮票、预 计在2006年9月20



日开始全面发售、「追索がネルストラントの美元 全套售价3150日元 约含人产而250元

目前。日本世島公司在中中科学、知道使印度医学 行了《龙如2》的发表会 正常中专家"电影》を bD > 約損失点兒 详细报道语5 未何

9月3日

- ●近日微軟公布了自己在TGS的后程表现 其中包括 有 息水物 被傷・磨尔 坂口博信的牛腿诸诺 XboxLiveCommunity、(死成生 / 維排球2) 6 主题 系訓 以及(蓝龙》 / 茨蒂的學療等 等知名大作 AND R.
- 4 等 F9月1日开源的德国柏州国际 P频电子品展 中发表,将于欧洲地区作出新数人作中IT。D墙放机 产品 "HD-E1" 与 "HD XE, ', 其 1 HF XE 1 并格 支持最新的HDMI1 3級准、HD-E1所ま11月推出、今 格599欧元、HD-XE1预定12月推1 1144899欧元。

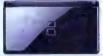


- ●見商、微軟幣級公开表示、KONAMI公司BWE系 り Witk 将由微软的Xbox360独占一年 但日前该系列 制作人高家新香出面对这一事件进行表态。他表示 Xbox360真正的独占期的只是到今年年底而已、PS3 婚的WF将在2007年发售。
- ●金厂目的举办了双厂已还点开示商士一线的规模活 助,向日本媒体公开展于 现160年产级的运作。 众及相关产品的量产状况 详明积了请见右欧

9 H 4 H

●KONAMI目前公布了NUS說針性 苄嘎城 遺迹的 借债)的游戏引动与一系列游戏目面。供玩家软 取。(1178日)(A.A.A.M)

●日前、KONAMI对外发表で专作NDS静勒性 解系。 十一人DS) 所设计的周根版NDSL主机的造影 这也 修短短 · 朋之内发布的第二款限定版NDSL主机。 (详细报道请贝右侧)



● 盤近、 (天珠, きょせ か .. ハ / HE传出了 被其他厂商收购的消息 而这次收购它的并非同行业 者,而是从事手机游戏开发的AERIA公司 · 连昭报 (前頭兒右側)

电影波设二者同步开发

± € 3 2006€ 8月31日、日本主集 ·司在王有野鄉的6 銀は日ガスをどう おかつ ぎを表金 全十段 7官并 致效的 相关自创外 五集外



发表了田勒 发加)的相学首员

真杂 龙剑 第一数件。双锥矿、数有相关的用权 作品随品推示。而这次母影的尴尬作品公布得更大压力。 发如2 产品有效的 不要开会(运动中部,以上大家 化有电影的自花了 可见这种电影勘视片点 气压器和 双方面电子计量器的 一直设置 计显示字传递设计

龙龙 这98电影探雨 《太贞相任马演、北村一 釋 夏緒 在区里到海中城主身 中部计否组大春大公 铁 看英步第至计平位时,要要游戏的并进同时或将有 老 端大學幕中的 左左 一世 北外 艾表哲中勒什 / 全域終 3円 ... みまけどありつかる1. 複音数等人部 2000日活灾日 对斯敦、及田斯斯大加鲁军

常尼展示双层BD生产组

本 产 有量 11 前华办了农切尸球 蓝光光盘字平线色 ERLA BHA 媒体以开展下了和 12 B D 4 / 改 8 左



的复产状态 本次有层研心开始示的。 禁忙十一本整闪下广的观信

8D-ROM生产技 目前每年年产转每5至6购款可生产1 B.是采用技术者度钞电化数转至在《交声传· 董宇》等理 18百2%以下 参介フォ 常足と直接の環境所生产出来 的双层BD-ROM影片 特可大林 来进行李斯堪拉的深 点, 包下该生产线目前确定, 可采标运作。另外, 20世 *福克斯公司也平白的发表、按平11月10日在日本地区 推出首社BD影片作品

自由倉屋的3 4 2006年末和大成北美地区日本500万 片 日本与於州地区日本250、中BD-BOM-首的产 来供应预点上还成大规模。书的BD影片光盘以及PS3 游戏光盘的需求

AT - KONAVI S 日前公布了NDS維 克爾城 春 m 世级 m 39 m 領与 展列游戏画



首像 是NOS+台上扩展200条 游戏故事有得力上 世纪40年年第二次世界人心期 。 战利中出现了一名企 彩正便占约一族-1大的神机吸引用Brauner 因此 玉裳 莫理斯 多吸上电错人工特计图工值各结底, 莫理斯以及 具备提入電力が少女要等は、欧珠門要合力対抗企图在医 中的二叔尼纳中分等明庆平分产生

游戏中邓有许多大法ドネ 人単独克施的障碍地 艾、因言如豪少功要存在环森反覆多端之目扩稿, 战斗 中の可以呼叫力 人工来学行論解点法 お外が攻中略 收录100种。人的敌人,并有多种少的武器 道具可心收 集 同計也支持テ技器格的多人数約、当代研定11月16 日地土, 物价风度

日本厂商会并及湘夷起 AERIA股約 平天谈 Y 公司

本: 360发售之前, B本游戏厂商中出现了一股 会林民剧 西在至今的大学年时停里,这样的新闻仿佛 产经第四个 / 100 现场 然而就在暴血、 未成 前夕 的影性小音ACON REX 使出了被从事手机器就开发行 (x MAERA. IN YOUM A G

ACQ,RE这个名字在业内算不保土力购来 四提其 耳骨的 手身 彩 语语 这两个彩码隐是点品游戏作 化中部四内的品牌 伊西尔普克西林斯技术及公司基底 7 4 、 4 4 10 是随着次世代游戏开发的高成本题 垫、使得现现不大的ACQUIRE也而能着巨大的经济压 つ 2005 1 后开 3 日上 下坡路、 1,72006年8月下旬、公本 THE STARK

AFRIA 。在软件开发技术方面有些获用、这类收收 ACOURE 下級香港 "其拥有目前比较先进的软件开发与 整和开专行大 《GAERALA A A 成金矿 方式链线 A 1. 7316万元 T小菜3下除物物有需羊中购买 PACQUIRE & 司股份的50 1%,从而对ACOLIRE实施了成功收购。

A- P 9F23 NOSEP WHILE IN 在日本全面发售 在 从往版本的NDS、分售 时,各游戏商场都可看 到300人以上的长队。 而这么啥就黑版NDSL 在祭私 化发售中更是 也从了1小时就销售~ されて前海と わいる日日本書



女被中国政队DSL 計首写自然の中心、そその成別 这里 游戏告前相读 ~300多人时长标、销售方更悬破天荒地开 分子9个单元 v 4、9中升处。喷射底板NDSL正式开始 为悔, 购买者的数量也是急速上升。而从排队的人采 看,年龄学分布也很广,有年长者,也有青少年,可见 任天平的亲和力之高。 日本新宿地区这次可谓是喷射黑版NDSL首党销售读

度最快的地区,自正式发售后1个小时,新宿本店便将应 有在体验物 亞 后只报床内人员了解,与之前粉红色 NDSL首发相比。此次陷入的男性玩家居压倒性的数量。 原因就是黑色版的外现根體,更讨男性玩家的喜爱。

限定版DSL接二连三 特制WE主题套装公开

本二 5 马前、KONAMI对外发布了专为NDS最新作 解析 + ADS 新设计的同据版NDSL主机的语型

1 盖《是 有日本是球选手中村俊镇在足球场手面图》。 的战术策划全部,并获到由也是采用中村接辖的自成进型 首像 另外,KONAM 小支表码十官方网物的技 Konama style 上提出与纯密特制收纳包"世界足球竞赛DS种" 包"同德的特别版。该收纳包采用黑色为底色、搭配片 色线条装饰 内部可容MNDS、主机、外部有夹层口袋。 以簽游戏卡、并配有背带、收纳包正面与背带止滑势上 并由有类粒红颜的样。

NDS (胜利 +-人DS) 预定11月2日推出, 一般關 定价4129日元(含税), NOSL主机同梱版定价20790日





9 115 17

● NOEL F9月5日发表,特在日本推出最新数PS2主 机 "SCPH-77000" 并且预定推出 "木炭窯" 与 "御奇白"两种配色版本。「洋標報情能更去無り ● OF TOTAL AND TOTAL OF THE PARTY OF THE PA 世界預級电子竞技明5 和whate 14 Web 同时发 布了最新一代高性能王电脑融書2海流 美细报道

请尔岩图。 ●挑索尼官方公开的最新数据、累计至 月底、PSP 全球出货量突破2000万大关 其中欧洲665万台。北 美817万台、日本520万台。

9月6日

●基名版软吊工镀字Ozymandlasifi日针对PS3的茁 光光骤进行了一番抨击 他们说在游戏加载速度上。 Xbox360要远远高于PS3。原因是Xbox360采用 12XDVD光驱, 鲸够提供16MB/s数据传输速度, 相 比ラ下、常足仅给PS3配各 / 2X医光光弧、数据传输

塘度仅有9MB/s。 ● 5 1 写(FF) 软件 F 然开发 *** 1 等 一天现在接受 NO TWOM ATTEMPAS A STANT TOWN 【车室料 1 元至次世代专用利益的 详细报告 0 4 2 0 0 I

●14FS由 | 近老4男发 8) 6, 16 1 HAZ 2 A > 4 (8 T + 1) 白推出 该作采用全 3D画面, 预定收录200 种以上的怪物,并支持 无线网络联机,定价 5040日元(含税)。



● Que抽游公司于近日省布 将 T 月18日 L 式向外 出其在国内で 当初作を1 1 か作) in SP 3. 以中华和台湾的"竹花龙" (1) 不有的"麻木木 10

● まった数字 * EGM能近刊数了几例业界传闻、其 セモ・ 1 水物的内容 这些传闻包括 部分知名第 方游戏厂商准备放弃制作PSP游戏 索尼正在与 Capcom公司洽谈让PS3独占(生化愈机5)和(馬南 尸城2)、(街头霸王4)将会在2007年发售 SquareEnix将会在今年秋季发表一款以(FF13)为基 础的NDS大作。

●SCEJ于9月7 11 2 校出了PSP8 福祉 安全持续体 こちゃん スピーカー 主領報道者(それ)

9月8日

●18M折日对外,布、A 自工处理器芯片 "Broadway" 世于3周前开始工入量产、目前生产 绿的运作一切翻利。任天堂也将会在9月14日对外公 AMM的所有信息。



● 5、5 1 4、世俗 責任人等級债款有字院平今 all the sections to divising.

TCL涉足电子竞技赛事

本刊研 2006年8月23日、TCI 申随在北京総行了大 型发布会。宣布与世界顶级电子专技像乐部wNy缔结战 NESS 同时发东的最新 经高位数工业的联盟7条本 也成为该俱乐部参与国内外赛事的指定用机



今年7月27日、英特尔在中国全球首发融畫2处理 器,其亚太区联合总经理兼中国区总经理杨旭宴告,这 格开启一个崭新的,以用户需求价值为核心的时代。这也 新食味養、纤维而立何安展用廷MPC产业、本种量时代 亦将和传统的汽车产业一样。走入以个性应用为核心的市

在签约仪式当天亮相的whv比赛指定用机的TCL海查 890、除了搭载英特尔最新能够2双核阶级E6700:2.66GHz 4MB 处理器、G965芯片组外、还标配DDR2 2048MB |双通道667MHz | 内存、希接能参160GB (SATA 硬 盘、以及显存达256MBI的Geforce 7300GT独立显卡、还有 TCL独有的5毫秒响应19 | 变屏液晶、可达300点明及 500 1对比度,被选手称之为"世界级的顶尖竞赛PC"。

SCEJ发表PSP系统更新

★刊研 SCE I于9日7月正式效出 7 PSP的最新版系 统软件281版,供使用者下载要新,但是本次所要新的内 容器所来最少的- 次

本次的281版系统软件属于小幅度的更新,主要变更 **经为帐正系统软件的部分安全性漏洞,以及针对使用容量** 超过4GB的MS PRO Duoi2亿排时所可能发生的不要容块 况进行维正。根据PSP含方网站的说明,当PSP的系统软 件为2.80或更早的版本时,如使用容量超过4GB的MS PRO Duond忆棒。将会发生无法正确存取4GB以上的储存 空中或者是造成文件损坏等不复容状况。本次的2.81版系 **统软件已维正这部分的问题**,可正常使用。

连问题仅影响容量超过4GB的记忆棒,而相关产品目 前衛未正式推出、理驗與市電上所销售的记忆轉突量紹在 4GB或者似下,并不受此一不美容状况的影响。因此,这 大系统更新实在是没有太多的实际意义。

本刊讯 (Qua标题 公司干近日宣布, 将 于9月18日正式向外推 出其在国内第一款初 鱼系的产品——粉鱼 QueSP增亮版, 这是 继铂金色、海蓝色、 玛瑞里-款专色之后,



SP增充版自推出之后,在国内外都广受玩家好评。 成为iQue掌机中性价比极高的佼佼者。而此器iQue神游 将时尚的粉色搭配增充平台,更体现了其对于这个产品 的信心。

随着我们身边粉色主机产品越来越多。游戏主机消 费进入了名割其实的"粉色消费"时代,如最近公布的 PSP和PS2。倘若11月粉色DSL上市的传闻研切的话,形 则是游戏mm们的福气了、毕竟DSL上有更多适合她们的 的要游戏。

PSP模拟PS进展顺利

本刊研 近日、SCE的 软件平台开发部中智川西 里在培养其日刊写法院 表示PSP将会成为虚拟PS3. 玩意可以在堂机上证到次 世代家用机游戏。

记者首先询问了PSP 的PS標払器、川西泉说 '在PS会议之前,我们知 推在技术: PSP摄影PS是 of

行的,我们目前正在进行内部测试、进展十分顺利。不过摸 拉斯有PS游戏是祖围难的。 PSP只有一个郴杆、键位也不一 样,在横拟的性能上没有问题,但是在操作上存在破别。

至于PS3和PSP的关系。川西泉说 "PS3连绕的燕 而可以通付未纯局域网传输到PSP上。如果世PS3是家庭 服务器,那么PSP就是可以随身换带的信息终端。" 按照 ,西岛的食用、PS3海镇的3D商而可以在PSP上现着。也 就是说。在PSP上可以欣赏PS3的游戏运行。甚至可以直 接在掌机上进行游戏。

太孔田 经讨禁证的籍口准备、诸华大学维维的音学 除于今年9月份开始举办游戏培训。

数字游戏是当今数字设计链域的前沿,人才需求 极大,在国内尚无完整的教学体系。两年来,海华大学 继续教育学院先后派出十人赴日本著名的游戏公司和游戏 学院研修旅戏教学和开发技术。在佛裳国外优务旅戏课程 设置的基础上,结合国内维厚的计算机和是水数学经验。 海华大学打造出 鲁宏察的游戏培训教学体系和课程。授 果教师由清华大学教授、赴日本研修教师和业界专家组 成,强大的师资阵容是办好游戏给公的先决条件。

太章课程体系穿出程序开发能力和美术设计能力的接 不仅让学品掌握主实的游戏开发技术, 还能有广阔的 就业前景。投课地址在北京CBD中心地带 清华大学光华 路校区,环境优美、交通方便。详细情况请见清华大学楼 续教育学院主员http://www.sce.tsinghua.edu.cn/上的"最 新项目"中的"2006年数字游戏设计", 坡见 http www.sce ts.nghua.edu.ch/jecruit.detai.isp? seg= 9636&boardid=300...

SCE再推斷數PS2主机

本利讯 SCEJ于9月5日发表,将于9月15日在日本地 区推出最新款式的PS2主机"SCPH-77000",并且预 定推出"木岩黑 (Charcoel Black) "与'陶瓷白 CeramicWhite 1 " 两种配色版本。

这款型号为SCPH 77000的PS2主机, 造型与功能与 目前市面上所销售的SCPH-75000型相同,都是采用教養 式超薄型化设计。电源供应器外接。包括外观配色也都 是与先前发育过的版本一样,只不过价格则是由现行的 19800日元调筹为16000日元。

SCPH-77000預定推出的两种配色版本主机包装内 含PS2主机1台、DS2手柄1只、AV连接线1条、交流电转 换器,含电源线;1组。这些主机和配件的组合也与以往 的主机没有任何区别。索尼这次推出新版本的主机,无 非就是想要在接近年末的时候让PS2进 步增强竞争力。 同时也适当缓精 下PS3出货量不足的尴尬。目前,这两 款即将于9月15日推出。定价16000日元(折合人民币约 \$11200 pr. 1





火聚的声音



"在今于早晨日本石井的媒体发布 会上,久多良米健确认了PS3的出货量 为北英40万、日本10万。北英PS3的首 労働はPS2的B対候箱の一些。但是比微 软公司的XBOX360要多。更重要的是, 在我看来,我们将在12月31日之前推出 100万到120万台主机。这是去年同期 XBOX360出货量的两倍,而且我们保证 在供货方面不会有断流。*

"PlayStation3格在今年发售,从初 代PS向世到现在已经整整12年了。这一 次,新的PayStation将给大家带来什么 样的感动呢?我个人是十分愉快的



t retain

"我们对Wii的硬件很感兴趣。我觉 得Wir的市场还是以休闲型玩家为主。他 们喜欢玩时间比较短的游戏、所以我怀 歷这些人有没有耐心坐下来花上几个小 84甚至一天的时间来玩 (恶唐城) 这样 XBOX360缺货的情况。喜欢XBOX360的 的游戏。另外我也还没有什么特别好的 玩家们可以在今年圣诞节前购物商潮中 创意。我觉得,〈恶魔城〉和这台主机 得到他们想要的主机。Microsoft将欧板 些新的游戏导致的业界中新的成功,从 当我有了新的主意之后,我会想办法解 我们的愿望。"——报4 价超过亿万。这种成功的体验是十分了 决这个难题的。" 不起的,对于平时小心谨慎的人来说。 物作人IGA在美国技 ·

* | 三上这个人 | 100回里有99回想 是不苟言笑的,这个人如此不善风趣。 但是为什么他做的游戏郑么有意思呢? * 0 | | / 1 | /

"在David担任我的上级期间,我们

技术一直被人称道, 我们因为能向点费 者提供有票据效果、独一无二的娱乐而 感到激动。David在公司内部的位置将 如同恒星一般, 我们为他这样拥有才 气和声誉的人来执掌ATARI的事业而 惩到骄傲。"

. 14 7/ 4/ . . .

编的PlayStation2游戏(山口细) (Yakuza) 下周将在美国发售。在这个 游戏中, 玩家将扮演一名在日本黑道地 是以日常销售的'基本系统'版 下世界中挣扎的人物。他们争夺的焦点 XBOX360 (售价39,795日元) 中、去掉 是暴力集团头目的位置。"——《山口

"要知请,在制作《死或牛》这类游 戏的时候,你得考虑格斗游戏的平衡。 动作的流畅、自然度以及其他的东西。 **脑子里都是格斗的要素。但是如果改成** 4.1 制作这样的游戏(DOA沙排)的话,你 会感到十分有趣,而且很轻松。"

* 1 . 4

"本游戏操作系统为Windows 2000XP。要求CPU主领在Pentium 4.2 AGHyb) F. 内存在512MRb) F. 有8GR 以上的硬盘空间。显卡的显存在128MB以 上, Pixel Shader 2.0、Vertex Shader 2.0。另 外网络通信的最低连接速度不能低于1. 000Kbps. * - 2

THE RESIDENCE TO SERVICE

*(高龙)将在2006年年内发售。而 且我们的主机在年内没有解价的打算。 在适当的时候,我们将会向外界公布游 姓知作的讲解。"——#

"微软也许已经在美国取得了 XBOX360的成功、但是同样的事情并没 有在日本中和的市场发生。第一台次世 代丰机不但在这个日出之国的首场演出 并没有博得满望影,甚至在其他的海外 国家也不尽人黄----尽管微软已经尽量 大努力避免尴尬的局面发生。"

[有版权地]下载电影现在逐渐被 会感觉这是相当残酷的经历。但是我们 人们认为是数码媒体时代即将发生的下 一次大的变革。iTunes音乐商店在2003 样,就可以向好的方向发展。" 年实现有偿下载音乐以来已经提供了十 7次以上的下膛服务,这对娱乐观果-个启示 未来的多媒体娱乐将走上(非 实体的) 数码流通的道路。"

Charles Association Control Control "山口组即将初斯美国零售商的手 : 指り――今天SEGA電布、由犯罪电影改 、、「 こ 」。 、 こい パッ

> '新疆 '核心系统' 版的XROX360. 碳魚、過控器、网线、将无线手柄改为有 线手柄。端子线也从D端子HDAV改成普 通AV之后的版本,因为没有存储游戏的 媒介,所以购机时还需要购买其他存储设 备。" 日本媒体对于在日 · 4 1 2 4 5 The state of the s

范畴上讲。已经有了很大不同。总的来 说, 游戏可以被定义为 '互动媒体的表 "在本地区(欧洲),将不会再出现 页 这是游戏发展的第三阶段,如 (英语泡菜)、(DS脑锻炼)、(任天 狗) 这样的作品,都是游戏的组成部分。这 不是很相配,这是件不幸的事情。但是 XBOX的产量提高了3倍,这样也正符合 没有什么利润的产业 · 霸之 间又变得身 在取得这些成就之后回首过去。有时候





是有能力的, 只要今天做到和以前不一

"SONY在某些方面似乎欠缺能力。" SCEI社长久多肉木健在接受日本_-CAST 采访、被问到PS3在欧州地区延期发售 及首发供货量严重不足的问题时。对自 己的上級会社SONY做出了如此评价。随 后许名报刊即发布消息说"这是集团内 邻发出的不和谐的声音", 肃指久多良 木对自己的母会社心怀不满。SCE则官 布说该报道不具真实性,说,"久多良 木的发育,只是随口说出来的,实际上 (报道的内容)并不是出自他的本 意。"SCE指责报道者曲解了久多良木 的话。但是回想一下前段时间SCE宣布 要在06年内出货600万台的豪肃、似乎这 其中仍然有让人难以理解的地方。

, 、 、 、 中文家领引 make built a built



EXTINE 2008 # Stag (a, v) 4004 # Stag (a, v) 4004 # Stag (a, v) 4004 # Stag (a, v)

本版GBA上的复制版《長崎》195 年下,序,再以本社2 前就有一种时间,但在明诗社上"施"、世来不概是述了太文2 有消息,所以支持的原数查测度。如台灣土厂前十五位。而下2户中确定"身权来 售日并公有了不少资料。一下子又将这件给从飞行了回来,另外一款上榜的给是SEGA 的"报则用量"的MEDVA

最终幻想13

■PS3 ■SQLARE · ENIX ■角色扮演 ■发售日末定 ■价格未定



提供。使13)果用SOUARE,ENX自,使物的全转 让性性材料的Engosial 解 知時主實 山口珍草 农 样 通可能的生生任务自然即作组是通价 然后通压多 交替人和合何,生作是压工。下规程性,最终处理13 FROUS 是对正规的数字的补令

前回1位,本次计票571

口袋妖怪・钻石/珍珠



□ 校校怪 | 為りが 5 要装業が見改集、培养、 駅机、本作1 から乗り か最新作、当外 ノ不 ∫ 联ゼ 这一要素 新 ∫ 普通が大阪联 1 之分 本作 どえ特 W - 6 駅机、这样載可以尽情地和昇地が組み1 専

^{要取机的乐题} 前回4位,本次让要534

公心战神2

■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007年2月 ■价格未定



A * 中六甲环胺特金條對不少額的神奇通具單額 的其容的。其中之一數是伊夫洛斯之關;Icarus Wingsi,克里托斯可減過过度小選與來遊行飞行。其 多在1代的游戏制作花類就知遊在原本的设定中就有 。1克里科斯使用機關進行。其的想点

前回2位,本次计票529

圣剑传说4

PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2006年預定 ■价格未定



高于牙GB上台的 参传传说 本开发比187克 点走两点人户已超级计 增。 由一个CHE通路的贯克而 点计 见一天这样,后现在部分人看并 2 的景力下 传统人,从从而GB:用下、由一号。 最终如原统传 次次是一条是 与相关的规划,按图一次至"40万是 前面间34位,本入水上投资自63

B级机器人大战OG

PS2 ■SANPRESTO ■旋睛模粒 ■2006年預定 ■价格未定 点件符 等字 双闪达起一声磅 电影差录计算。



、同の機助の保証は終端、進行を計算を表すが展示。 *2個がほかがの位置在一定で第2大井五等級人が *5個点を一定数据之后、残金出現一合を「か指令、 支軽」合作「立告を可以。変数2個にはの組み、

前回5位, 本次计票487

宿命传说

■中記 無いAIXC 無地色器 無2000 12 無110日元 まむPC支管5 収 等水管点 水管色目の水道上 22 1 式像点。 ケケエ 1 27 主動砂岩 = DEEN 美唱P タであるように 5 PC 5 を 2001 上級的地名 前川でも 人次上型4.6 4



合金装备 素利穏4・夏国者之間

、次KONAMが合金発金 地質に要り出係りのPS3利用 ・単は十一个等全真変が世界 不什么単多地着を攻か近ち モボ新要化 耐削6位、本次計県419



表尔达传说・黎明公主

在まりアナル放車機・ 人名主教的物所線の中量数で減分を 及立量をなってのデーを支援的機を工程に みお親立案は 千分 車装・機利で表現が画音 | 前回9位、本次計學403



恶魔猎人4

「脚53種CAROOM 最初音報 環境音音表 即が株式 CODOMIL 「最近」本「本作的言葉用」、第2日前年下半年表 本色 会了、本作 年間初入 かおこの かってはから目む 有第 主意知で表



光环3

■ 280 × 360 ■ 2 単 1 単 1 単 2 単 2 0 0 2 年 ■ 4 年 3 年 3 日 2 5 5 年 2 2 1 年 3 5 日 2 5 5 年 3 1 年 3 5 日 3 5



■終幻想5

■GBA ■50以和E 主动 ■食色波 ■200×10 で ■500 BH 本作物情的影響場。主是使用为透玻点的 APE 点 可 可 中等并与其他的物品。周和成新的物品。消费弹码效性故一线 透影可量表的特色 再上榜,本次计模别22



光明力量EXA



计算事件的

■NOS ■FARCOU ■主直管数 電2008年度を ■特権人を 変勢が連結・是果機化移植力成制作、本作是 系列 4NDS上的全界創作品、同此特更充分类型NDS 的双 第与他模擬等功能。 前回13位、本次計算28万



MARATINE



川帯寒生2

■PSP ■MANA NANCO ■第3別成 ■2008 9 4 ■479日見 添好中井水水之2条乗送 余日返申 約含依旧版以及家用版 全高々作所有登録に高速。是示う作中最多的一代、之外送 本会有のが年編、42 日元申 協門1164 本後計算記13



最落行TOP15

这期MDS族(最終知想3) 能够上榜多少有些出手小编的意料、混然本件的超 高廣度地球想勿需複數的,又不过步的影驳即的MDSG來放散車車是不算太多。看 未太住在短風的确有重視集的支持率等。最近時一5分以前已受效而了安全 FF2的RDM,相信使敬引到更多玩家接身其中。同时上坡的还有(罗幻骑士5), 该满另无论是人以还是系统权能上经尽要了次的。一古两岸,所以在我而也有 每年不均恢复。至该外后即分,"大家的企作"是从是通常了一定的

着不少的が	1夏,这个的6年至20名(1、农大的内动,CSG还是6	等到了一定的支持。
1	最终幻想12 #PS2 #SQUARE ENX #98/93 #2006316 #2990B%	计票:554
2	实况世界足球·胜利十一人10 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:521
3	生化危机4 IIPS2 IICAPCOM III的特别# III2005 10.25 III39 59東x	计票:496
4	北欧战神传2·希尔梅里亚 #P92 #50UARE ENIX ####### #2006 622 #\$190日元	计票:475
5	实况世界足球·胜利十一人9 BPS2 EKONAM MAKW 6½ #2005 8.4 #73288 元	计票:463
6	新·鬼武者 梦之黎明 BPS2 WCAPCOM Width WIN W2006126 W7229H72	计票:447
7	彩度域・黒暗的诅咒 BPSZ BRONAMI MADE THE M 2005 11 24 M 7329 日元	计票:418
8	战国BASARA2	计票:389
9	超龙珠Z ■PS2 ■PANDA NAMOO GAMES ■ME4-MMR ■2006-6-29 ■7140日兄	计票:352
10	异度传说3 ■PS2 ■BANGA NAMP3 ■角色粉漆 ■20087.6 ■7140日元	计票:341
11	战国无双2	计票:318
12	王国之心2 MPS7 MSQUARE ENIX MShrsnelbig M20051222 M7140B元	计票:306
13	皇牌空战ZERO · 贝尔卡战争 ■PS2 ■NAMCO ■ EYNH# ■2006123 ■7140日元	计票:293
14	梦幻骑士5・世纪传承 IPSZ IIATUS (1/1/10/18 # 1/1/19 # 1/1/10/18 # 1/1/18 # 1/18 # 1/18 # 1/18 # 1/18 # 1/18 # 1/18 # 1/18 # 1/18 # 1/18 # 1/18 # 1/18 # 1/18 # 1	计票:267
15	最终如想3 ■MDS ■SQUARE ENIX ■無色粉漆 ■2006.824 ■5900日元	计票:254

【日本硬件双周销量统计】



英国	家用机游戏周间排行榜	ENGLAND GAME 5A	LES RANKING 8,27-2006,9.2
1位	◎ 圣徒的争斗	厂商 THO 設置日 2006.91	类型 动作智能 价格 49 99英镑
2位	◎ 汽车总动员		提型 赛率游戏 价格 34 99英镑
3位	◎ 機行構道・自由都市故事		表型 动作冒险 价格 19 99英键
4位	3 新超级马里奥兄弟	厂商 任天堂 実施日 2008.630	类型 动作游戏 价格 29 99英镑
5位	◎ 锻炼大脑的DS训练	厂商:任头营 复售日,2008.6.9	类型 益智游戏 价格 19.99英镑
6位	② 实况世界足球·胜利十一人9	厂商 KONAM 发育日 2005 10 21	类型 体育瓷板 价格 14 99英镑
7位	20 落水狗	厂商: EIDOS 創售日 2006.8 25	美型 幼作實驗 价格 29.99英镑
8位	沙 欢迎光临 动物之森	厂商 任天堂 准備日 2006 3 31	类型 绕均游戏 价格 29.99英镑
9位	100 加勒比海盗2	厂局 JBISOFT 发售日 2006 7 14	典型 动作管验 价格 29 89美镑
100	1952 F1方程式賽车06	厂商 SCEE 波徹日 2006 7 28	美型 赛车游戏 价格 39 99英镑

【榜用】末期的录取通程中中的自位生机的 发展的XBOX385.00或 才尽 中间 "从 中间 "有限相观象的GTA式风格"。中和 权益的技术工作之的设置中央大型设定。 市"表现的基础大型设定。 "在"表现的基础工作的的特征、NDS 100 "精緻"表现于,是目录。 是一种,就是但要状态的最近,在生产与由能 主观性的影响。"集"销程,这种比较级 加速度是一种形式。



· (忽水病) 约别名电影是各项设计 塔伦 等运的过去行 《中约首自会称都是男性

0.107.02.090.0		
日本家	用机软件两周销售排行榜 湯森	NESE GAME SALES RANKONS 2006 8.7-2008 6.20
1位	・・ 新編集马屋奥克勃 ■母来を ■が - 95 第200 日元	明量 223695
2位	12-03 电子定物自信的 BBANDAL NAME TO MEDITAL #2005 7.77 第5040日 北	₩〒 133439
3位	1.4 解說! DS新理讲题 第4条字 第XH2章 第288 7 Y 第3800H元	棚置 114146
4位	14: 更機能大脑的DS減能 ■在3.5 ■2878後 ■284 1.23 ■2800日元	機能 106619
5位	1. 1. 欢迎光临 动物之表 ■ E X 文	棚屋 86874
6位	LEN 月銀幣斗 ■Ecole softwar : ■格·科·班数 ■2006 8 10 ■1800 B元	衛置 77750
7位	10년· 報练大脑的DS訓练 10년天堂 12 8000년 1021005 5 19 12800년 2	销版 64734
8位	■1. SD高弦G世紀P ■8ANDA 単級階級位 ■2006 8 3 ■5040 B 元	領置 58041
90	で 2 簡単天団 単年末章	物量 56470
10位	[Ledd 健罗斯方块DS B 任夫世 B 数智龄此 B 2006 4 2 ² B 3800 H元	输票 48269

【榜等】介系5月26日发始的一条经验、10年5月36日 目前空间量已经深度了300万分 大美,同时交破300万份的还有点472日保护,影響水头架的505年龄,全层 月份发生的大规则结构的发生。可也5月7312万分,仅仅是近几年的销量处已经 经除止人吃饱的了,其加上非危难在万份的5055年间已经验许多月段的转发接的 经按键的成功。工程就是在5万分的6505年间已经验许多月级的投资的







F of the state of

一 著名赛车系列新作终于确定

有。山中・外SCE域に支充会 SCE 有。 現本語名(GT赛车5)的PSS前件要 タカ、GT赛车4D)、SCEA同学と赤・海 成的部分高金高下。第六的效果か1090円。 年無效型の設計が設定設計を表示之的(GT 条件の)量 が1080円投流的(GT赛车4) ・千里 GT赛车5 SCE管号表下、PSS 3. 五字SCE kullin, 與 唐精益字精的的 作構練 有点性代(GT幕车,推出的程书 可能光理性一整整年(GT幕车)的作品证 玩寫本見至[1880]的价值如中面,即作人正 內 與表示 PS3 GT集本)的代语述 《GT幕本》的创作程验,以及PS2(GT 集工化)的创作程验,以及PS2(GT





充分体现硬件机能的高端竞速赛车游戏



山内 异在采为中把、GT春车HD 替走成(GT4)的加强版、最终多数游戏 正世 "PS3的强大机能,在图像效果和高 查表示方生冰和巨大的飞跃,但陈然身相 在各PS3的全部机能,山内 典还存果访 了久世代的 GT赛车 续作已经将入了 公司的开发计划之中了 他正在借备开发 款能够发挥PS3全部机能的真正意义上 所次世代 GT赛年 游戏。通过(GT赛 车中D)这款处任特型阶段的作品。预察如



"家《集》歌奉的观的观示 发为解剖添品品》并未发射力者感触发光波影

紧张的修理小队整修画面极为考验机



·成功的DEMO影像

VANAME, SCE AMIL (PS) OF MARK ##HANGO - BAN AMAR. 春年4 为基础、强化高分辨多版本的 信息量是PS2 (GT寄车4 4808年13.5倍, GT赛车HD),用以展现PS3硬性认为 西 (GT赛车HD) 也是以1080p超离分辨 作了现墙真的效果, 让人印象采制。而 今年东京中玩展, SCE 也将提供 GT專 在MD 现场试玩。SCEIU的公布了几 张《GT赛车HD》的超离分辨家向命给 广大玩家。(GT赛车HD)以现有身份 辦事申提書惠經格的1080g分辨需申申

操作接口也针对高分辨事来设计、提供 更思现觉效果的整体设计器 该解于并 针对PS3标准配备的硬盘进行通图最佳 化 享田數据压缩,随台结助证取以管 各下的方式, 将单场游戏的读取时间;; 低到2 3种。可以说不论从实际游戏等 果还是各种切身于玩家感受的细节全部

中特別制作展出的PS3(GT要车HD)技术展示的

今年E3展示视频中量全观众所息基根的是用全直 清(1080p, 1920×1080像景)屏幕機就的賽车游戏 'GRAN TURISMO HD'的演示影像。且不说产品版 的对势达到何种完成度,展会上悬挂的大画面屏幕上 以60帧/秒速度显示的圖像之精细,直让人误以为是实 景拍攝。这也幾後。据说此次显示所用的基带的鼓器传 输率相当于支票HDTV的摄像机的大约3倍、细当于提 "GRAN TURISMO 4"的12倍。这让我们再次认识

根據目前官方资料显示,《GT賽率HD》最高支持 的游戏画画,两旦本作支持HDD,把部分资料保存在 事主4) 而开发的、所以这并不能完全发展PS36

PSS(GT賽车HD)实质是PS2(GT賽车4)的組 级强化版。并不算真正的第五代游戏,按照SCEI规划。 《GT赛季HD》只是用来测试把PS2游戏强化在PS3主 机上执行会有什么样效果,所以把PS2《GT赛车4》用 到1080p解析度 (1920×1080 標序扫描), 还能維持 每秒60 fps的顺畅执行速度,约确让人满意。

不进(GT賽率HD)終究只是PS2(GT赛车4)發 化移模板、提升画面分辨率与腰侧感。还追加摩托车的 比赛,但在本质上《GT赛车HD》仍只是个实验作品。 (GT審车5) 表现只有如此、按照SCEI的规划、真正 针对PS3量身打造《GT赛率5》会有更惊人的效果。







在领土物巴路,同时追加了大量全新业级 除了 。《距离的武器太阳岭外、增加了新闻。距垂武器 比 的城鄉鄉 1以口转攻其泰国的敌人 语年+由于 4. 新戏者可以使用吸收大作《什二级多叶大图 移和敌人作战 初立斯吸收太阳分作为解源的前 4 不同的是 本作的游戏中控制 情主大师 真实 H级 10个人个 医囊将不同轮的成型分影响。

都我以太明5日祭为主题 目帝印夜交替的 珍与報告 电传,抗资格使用NDSE 触片葡萄与麦 5.风宋程的各种属性攻击,并加入少能扩张幕束 操作的3D字战界出游戏模式 游戏中将以卡通动 迅影片的内式来进~BI信的高达, 并高和充分未

在游戏中周期往复变化。宏机水气候包括温 复山气龙、冰雪气蛇、草井5种门。苍榉、不同的 气味会付货及产生影响。 (报: 67太阳D5 暂定 防止今年冬季增出,有兴趣的抗震不妨多





















45. 國影》 某列至今已经发售了四部正统作品。 5/6 并没有在游戏名中加上序号或者翻标题。 是与第一的名称是金细园。 5/0 上两作主人公均为同一个人 上玩家不由得期继本作则属与初代寄代点例的类派。 也许,这是一卷"四四层点"的作品?

LONEDARK (实施资本) (多数等。 第三年的第三次第三次并是中国共 不注从图的特征的第三次 在1992年来的分类。 而此也公司专案和对于共和了第三

ATABI 价格未定 2007年預定

本作曲Eden Studios集實开後, 这个开发组织



地位派(Valida

- 人公的名字。但两作的故事背景最定在时 上州並70年,受德华是如何穿越时空来到3
- 企業等等支援等之業務第一十事務機器

22 2006.19★无效报道★

惊悚冒险

《生化危机4》的喜爱之情,因此在他们 责开发的这一部《鬼屋癀影》中,也会融 更多动作游戏的特色,给这个历史悠久的 系列带来很多新鲜的元素。在象事方式上, 他们也会采用一种全新的方式,类似于时下 亦行的《24小时》、《途失》等电视则,以大 20-30分钟的连带为一个竞赛、不断透影



中心公园

而是现实世界中纽约著名的景点。中 多年的历史,虽然以"公圃"为名。但它 个都市的维影。它占地340公顷。 全中有动物类 測除 整位等条种设施 更 重要的是,它还是一个各种文化交汇的中 各种肤色、催仰、阶层的人都在这里 后为我们带来惊悚冒险游戏的新冲击。

会 保证转动证明 建调到条种医电影思 因准于19世纪70年代,至今已经有100 的事件,甚至揭示关于生命和死亡的真相。虽 然开发者对于剧情一直守口如麻, 但从目 搬这都经典系列游戏的底蕴。在十四年之



阴森晦暗的场景 是否而示者忠剧?

生了不容而求的感觉。

所有谜底都等條揚那























关于XB360版实况

所はま 1、 元年大主和上市出的体育的政 20 20003300 資金百年4年 人人が 対策を持续ませ、成成自由の公司の のまたは決定が、自从在三月2月2日 のまたは決定が、自从在三月2月2日 以下は、自然のは私なかは行人事情受 これない出土を再刊をおり、まだか、 デモが作用、の大がデルを指定し、 元月日の政策を「所定主意」、は対する 元日の公司のでは、「対策をします」では、 元日の公司のでは、「対策をします」では、 元日の公司のでは、「対策をします」では、 元日の公司のでは、 元日ののでは、 元日のでは、 元日のでは

本・注答 日上見てか 8日 KONAM. · n = 12 DVD ROM

发售日期未定





基底XBOX360平台的FPS作品质量上来,包PS3 平台也并非没有用类精品,SCEA刚刚公布的这都 東京FPS作品 (Resistance: Fall of Man) (庫報) 多科幻要景樂入其中,从西突出了超現实主义架空 凍了高客量的波發制作,衰現效果報为真实的渲染

生化军团之战

可以完成,更加连接"中心 ||为战场、腕情叙述了荆阳经历完集。

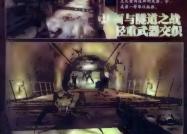
施尔 尼藏 梅皮用在当时最为失 **运的武器与合政务军团备身作战、游戏** 无论对于数量繁多。而且狰狞的合意 推绘第十分宣写 李玩家有管券政场的





人类联军沿袭二战风格的传统战斗

次世界大战时期的实弹武器、这种 鮮明的武装配置反差加上作品领力渲染的 不具备的。游戏中将大量出现二次大战中





经过战争洗礼却仍奋不顾身的战斗英雄

曼经在第二次世界大战中获得战斗英维称号的 美军陆战英雄、精道几乎所有施战用武器、并具有 敏锐的被垢现废力。虽然战争刑刑斩来。但当合派 着军程突然出现并病卷整个被测统场后。 "海尔.尼 能能决定重新投入英英联军、与最次们推断为 能人者灾难而战。当部对合成执时。 "海尔·尼斯 来提出了推得的冷静。今仙没有规则的是、油脂等 **淡的战争背后,隐藏着巨大的藏墓。**









"罪罪奇妙智险"的奇妙世界



1941年 - 1971 以換納的情報が未一等的的世界 北南が一大的故事情報報可 同一大学の情報を 日本の主人の一大学の大学の 本の主人の一大学の大学の 1941年 - 1



一 也在核境界皮 功夫致。一样给 于较人与 a 。 由我人 作亦是



ROBE I

1故事(事件)

2 舞台(战斗)

3 重要事件

A 展開時在特殊条件、进行的战斗,平厅不要 表现一个一点。20

4 结束画面后进行下章游戏

灵活使用战斗拨能

在连续攻击中被下叉子键,可以 使出特殊技能,在使用该特殊技能后 可以在一定的间内使时间静止,并且 可以因复复较糟和体力、另外根据决 定使用的结果技能和类不同。还可以 提展游览力和改生力。世外还可以 提展游览力和改生力。世外还可以

到各种各样的附加效果。遇到非常越 手的敌人时候,玩家还可以配合使用 觉髒技、利用觉醒技发动失败也可以 给平周围数人伤害的特点、快速消天 放心,一种数的战斗技能可以补充或较 槽更过战斗变得相对轻松。







查验4中玩家 军事经常停用 解约前游客服买有自己的现在力。 特殊技能, 与用它回复体力标准。 快速构数人点火, 而遇到那些高级 较糟, 还要高用那些制加效果// 原 击向敌人对。 如家则必须使用转放 各级地数包人自大。 难遇等高移力 技能的附加效果提上自己的助即 的数人对帐,此事心人利用转换处 力、争噪吸水。标准



PERSONAL SERVICES



点评人:北斗





间谍猎手・无处可诽

雨降掛手) 影别的暴新作、文文开发商特别语到了在摔跤电。[万影纲 是双端的当红祖是THE ROCK作为主角的形象或计值形。 化类层以为维维级 5至1年多新的玩家。作为 狱 赛辛动作 类型的游戏,本作除了普通的动 作射击事意之外,还有大量需要领生大心的精彩效价,游戏中穿插了大量好 英均电影风格的动画片断,绝对会让人看得热血沸腾的。

				_
Dea	游戏原名 Spy	Hunter, Nowh	ere to Run	
POZ	Midway Games	39 99美元	2006 09 05	- Contract
高车动作	DVD-ROM	献 56	1.5	57K

最红明星巨石强森引爆震撼视觉冲击 **K**在在水陆穷三界展开激情生死

作为一款暴走类型的游戏。(间谍符手)系列自 上个世纪八十年代在街机平台发售以来就获得了不错 的口碑, 在系列作品中, 玩賞可以驾驶自己的梦幻战 生存能協和水路會 液弹螺 后来太累列的后续几款作 品值次推出风格都会有着不小的变化。制作方先后转 向廉托车利,惠艇领域,可以设在游戏类型方面并没有 一个比较稳定的定式。这次的最新作"无处可读"中 不仅将暴走竞技提升到了一个新的高度, 更是加入了 大量的額 人称动作要言。这点可以说是与以往作品 最大的不同之处。本作的游戏内容大多取材自电影 (最知存命息),游戏在察室与动作部分的比例大致 是各占到了百分之五十左右,可以说是一个不错的新 物团, 这也提为什么官方将游戏的类型定义为"赛车 动作"的主要原因所在。

值得 排的是, 本化还将由著名导演吴宝森和经 致影视双栖明原THE ROCK共同打造同名电影,游戏中 主角ALEX的形象就是完全根据THE ROCK来设计的。游 效中。作为对THE ROCK个性的展现。除了外形上的相 你之外,还有他在VAAF接近界蒙力出名的几大招牌动 作 也就是近身肉補时先按三角键蓄力攻击将敌人硬 直后再接四个技髓中的随便一个,每一个技髓都对应 种终结枝的使出,终结枝不但商而表现魄力十足。 而且威力更是出奇的强大。可以说但凡是中了终结技 的全部放方非BOSS级角色、全部都是 招勤会,这个 设定可以说是将THEROCK作为原头摔跤手的超强律实 力充分表现了出来,相信THE ROCK的加入会给本作吸 引到更多的玩家。在游戏中穿插了大量的朗情动画。 从动画中我们可以明显地看到好莱坞式的镜头运用和 情等设计、许多场景在散列程度上可以说是极为火爆。 让坐在电视机前的我们大呼痛快刺激,可以说是本作 的亮点之。

游戏剧情方面倒是 2有太多的亮点,主要讲述的 无非就是一个名叫NOSTRA的恐怖组织正在研制一种 神秘的高科技以網控制整个世界。于是ES调查局的探 SALEX DECKER等命深入度穴弄点内幕。 转归的条旗 一路上使出浑身解散大开杀戒突破了众多敌人们的重 意阻挠、并最终完成了历史使命·· 实有是一个相当 老套的好要坞式励情套路。本来唯一可能作为亮点的 KARIN的背叛,其上的着墨也甚少,可以看出来,剧 情在本作中的作用不过是出兵游戏的绳子而已。游戏 的看点不易效在了动性和健康上。



火爆的驾车战 直载是本系列的卖点口在 本作 虽然是动作和驾驶的分量五五分成,只不过动作要素 方面除了THE ROCK的總結接之外并没有太多的專点。 反而是實快的驾车战给人以极其流畅夷快的感觉。特 别要说明的是,主角的爱车可不仅仅是只能在地上 开,水里游、天上飞,可谓无所不能,而且可以随时 自动进行切换 而且游戏中有驾车战的情节部分不是 进亡就是追击敌人,所以节奏方面也是相当的紧凑, 再加上车上配备的强大火力,可以说场面上是相当的 火爆暗跳,非常过藤 在战车对抗方面,同以前的街 机散游戏一样,我们可以铺设专门的铁钉在路上。 从而绘对手造成致命打击。另外,车上还签备有一款 多目标打击武器,能够同时对付多个敌人,这样通常 维够起到先发发人的效果 对敌军的名目权政击系统 下、玩家重要在有限的时间内尽量多的镀定多个目 标、从而给名个敌人以联列的火力攻击。除了驾车之 外、有所情节中还需要折弄驾驶小巧的摩托车。这往 往是发生在阿姆敦长的隧道里,高速行驶的同时还需 要躲避肠道里众多的路障,利用。1加速倒滑贴地穿过 红色路路的特斯还是颇为有快的。由于本作中加入了 慢锋头效果的运用,所以在驾车战时的精彩处。系统 往往会自动进行慢镀头切换,将需撼的炸裂效果更加 通新的展现在我们而前。 体力可自动制度系统显素作的 顶特色, 在游戏

中当际参被敌人政治后左上方的血槽就会变成红色 接载减掉的 受政击后即将消失的血格会先变成半 透明的虚影状态、只要这格半透明的血格没有马上 继续被敌人攻击的运过一八段时间之后还会自动问 复回来的。这个体力自动回复系统在游戏中的作用 还是比较大的,一定要灵活运用。此外, BOSS战是 本作的另外 大特色 虽然BOSS战的次数并不多。 但几乎每场BOSS就作方法都还是有户角型的 例如 对付租土手ZORA需要用枪射击其站立平台处下面的 装置 5 发爆炸。对自动机枪战时需要先拉开场景中 所有的开关进行充电、利用电能攻击破处其无敌防 即后才能攻击,对MARDUK战时间是射击上方不断 被传送的箱子碟他才行襲等。尽管如果从纯动作游 戏的角度来看,其实还有许多其他作品在BOSS战打 法技巧上花费的心思要更多效果也更好, 不过像本 作这种本质上还是以驾车时的火爆极为卖点的游戏 新鲜规则这些并且取得一定成绩已

经比较难能可考了 喜欢THE ROCK 以及大爆车战的朋友肯定能在本作中 得到 份重外的惊舞



对THE ROCK个性的展现,除了外形上的相似之外。 还有他在WWE中最为出名的几大招牌动作。如果是 執恐摔跤界的朋友们 定能感觉到房 + 9%、可以设 是极为火爆, 让玩家大呼痛快刺激 这是本作的亮点 之一。而火爆的驾车战一直就是本系列的变点 特别 是本作實快的驾车战斗带给人以极其 **煮锅爽快的感觉。如果是喜欢欧美风** 格游戏的玩家。我推荐您尝试一下本 作中火爆的终结技和飞车大战。

00000000000



是很足的。

【点评人/猴子】(间谍猎羊)的同 名电影正在由吴字森大导拍摄中, 不知道这部游戏在策划的时候是不 是已知考虑至电影版扩影响。整个

游戏的 过程中有好名部分采用的镑 ·带有吴氏风格的电影效果 ÷人公名×上是和 Snake 样种家潜入数人基本的特工。但是实际上标 家在游戏的过程中根本不必愿意被敌人发现。因为主 角的"裨款"技术一周,这可以经敌人举起来接罪或 者折断脖子。这样看来这个游戏使用点真人伊打的色 彩了,不慎是MIDWAY的作品。然 戏中的现角和操作服方宜是让人不满 意的地方。好在游戏的整体爽快感还



【点评人/荇菜】本作对于喜欢动作 游戏的玩家来说可算是一款相当叫 类的作品 它不仅加盟了WWF摔跤 界巨星THE ROCK, 而且还有大师级 电影导演吴字森来帮助后期制作。

真可, 从总统) 场动众 了 本作中的图情方面还是好美 坞的老 套、所如各位玩穿还是不要太过期望。不过 药戏中的格士场面还是非常酷的。 大其是动作方面还 加入,?THE BOCK在WWE里的几个招牌动作。熟悉 WWE的玩茶看上去会觉得非常亲切 当然,本作的 重土及还要评差截车场面, 其入爆的 碰撞 疯狂的速度都可以令每个玩家 都深陷其中 在紧张压彻的工作或学

习的 天后不妨在游戏中发世 下

0000000000

点详人:雷飞





差幻之星宇宙

攀幻之星系列不但在日本受到很多玩家支持,也是我国玩家非常熟悉的 作品、甚至还有很多我国玩家为了享受这款游戏的乐趣特意上网。早在很多 年以前、就经常可以听到周围的玩家在讨论梦幻之星游戏,这次上市的本作 不但可以联网游戏,还可以进行单机版本的角色扮演游戏。由于我国玩家上 **区人数相对较少,因此本文主要评论单机版本的游戏。**

Dea	遊戏原名 フ	アンタシ - スタ		CERO
P32	SEGA	7140日元	2006年8月30日	200
2 - A	DVD-ROM	818	便圳1人	235KB

本作的单机影游戏部化得也比较出 色,进行游戏时玩家可以明显感觉到这 一系列作品的成长,但其中也稍微存在 一些不足之外。游戏的画面相对精致、 心的变化。游戏世界中的各个量球更是 规模宏大, 纸个星球都有自己的特色, **在分享出了宇宙这一主题。** 音乐也与故 斗场景非常吻合, 让玩家可以产生一种 身络其境的感觉。本作中还有几个不错 的小游戏,可以让玩家换一下脑子,及 8计调整玩家的游戏心情,尤其是其中驾 架快艇的小游戏, 更能让玩家享受一下 水上往奔的乐趣。多种武器配合上职业 的特点,让所有的现象都可以锻炼出自 己特有的个性人物。主人公可以装备三 组武器, 更可以上玩家面对不同的敌人 选择最合适的攻击方法, 很大程度上为 游戏增添了变化、不会计玩家觉得枯燥 和乏味。合成的设定虽然比较要杂、玩 家机会成一样物品都要收集至大量音 材、但却不会让玩家管理郁闷、因为在 空成影響任务的时候, 玩家便可以收集 到大量优秀的素材,还可以使用金钱购 亚到一些必须的意材。

虽然是单机版游戏、玩家一样可以 止自己的主人公转换职业,还可以装备 自己喜欢使用的武器。游戏中职业等级设定非常巧 妙,即立经验值是根据任务完成情况不同而提高,这 程師可让那些喜欢挑战的玩家得到挑战的成就感和实 意,也可以让一般玩家通过多完成任务来提高自己的 原业级别。满级10级的设定可以让玩家在较短时间内 达到满极,还可以让主人公多锻炼几个职业,享受到 更为完整的游戏。穿越场景开门则可以说是本作的另 一个绝妙的设定,玩家必须消灭特定的怪物才能得到

钥匙、打开拦路的大门才能继续前进,这样便间接地 迫使玩家消灭怪物达到蜂级的目的,而且不会让玩家 **金沸枯燥和稻时**。

由于本作单机版的系统与网络版基本一数,因此 可以从人物的表情变化感觉到生人公内 出现了一些相对不合理的设定、这些设定在网络威游 戏中出现绝对是无可厚非, 但是出现在单机版中, 到 为玩家带了一些不便。首先是同样的智商过低,在策 张激烈的战斗中,玩家经常可以看见面对怪物的攻击 同伴们站在原地一动不动,老老实实地损失自己的体 力、对键前的敌人豪不理睬与玩家控制的主人公寸步 不慮 在整个队伍明显体力不足时。那些会使用回复 磨法的同伴用物理攻击器敌人拼命、但在大家体力只 损失一点点的时候。这些同伴却在拼命地使用魔 法。如果将这些简件换成品玩家、相信没人会这样胡 者, 如果存网络中碰到这样的同伴, 恐怕大富都会立 刻将其躯逐出队,但是在单机版中,玩家却必须一直 忍受着同伴可气又好笑的奇怪举动。也许是因为同伴 的智商问题,本作的BOSS战比其他的角色扮演游戏难 度要低上微多、很多场BOSS战都非常简单、甚至有些 BOSS版的推准要低于杂兵战,会让人觉得很不过瘾。 其次整个游戏的商店区分过细,玩家想替换一下诸具 装备要连跑好几个商店、大大浪费了游戏的时间。如 果是网络版游戏、广商这样的设定即可避免同 场景 人数栅格导致网络彻塞,又可以延长玩家的游戏时 间、伯在黄机版中、这样的设定明显是毫无意义。

第三单机版游戏中, 在和多名敌人战斗时, 会出





[9],但如果在网络游戏时出现,肯定会大大影响玩家的 游戏心情,在单机游戏中出现更是会让玩家异常伤心。

第四本作的杂兵战难度变化过于突然,前面一章 还可以轻松当灭将器的杂兵。打BOSS也事不费力。下 一章就得有可能在初期就被敌人杂兵杀害。虽然可以 替换不同的武器或者职业来应对变化,但是对于初次 进行游戏的玩家,恐怕只能是想到疯狂练级别。尤其 是最后一会的杂兵, 几乎每一个场景玩家都要砍上半 天才能取得胜利。而最后的BOSS战却用不了多长时间 便可以轻松完成。虽然如此但是战斗的整体难度还是 偏低,玩家只要装备上优秀的武器准备好充足的药 品。只凭借耐心便可以轻松过关。这样便很难提起玩 **家进行二周目的兴趣。**

最后本作的单机版游戏剧情比较苍白,主人公的 成长交代非常简单,一个一直仇视自己父亲的少年在 正常情况下绝对不会那么简单地原谅父亲理解父亲。 事不可能那样意率地从事自己最仇恨的职业 游戏中 出现的大反派马加西毫无性格,只是因为剧情需要反 源才成为反派,根本就没有自己的特点,也没有交代 他抽迷不悟一错到底的理由。玩家只能强行联想为是 因为种族仇恨 被绑架的一百多名科学家也没给玩家 一个交代、没人知道他们最后是死是活。不过美女大 组织推和科教授的感情虽然没做什么正面的描写,但 却能让玩家从玛雅语言的改变以及两

人的策妙表情感觉到二人之间的情深 义重,只可惜最后和教授的临终表白 显得比较生硬。

00000000000



【点评人/唯夜】梦幻之星单机版游 戏虽然是单人游戏、但原网络游戏 差别不大,只缺少了玩家之间的交 流。不过厂商也注意到了这点。特 煮在战斗中制作了玩家和同律间的 交涉, 在主人公一人奔跑到远方时, 同伴们还询问玩

家身在何方,使整个游戏更为接近网络游戏。可惜的 是游戏中的同伴智能实在是让人都闷。该干什么的时 候不干什么。不该干什么的时候却偏要干什么,本作 中的职业、武器、合成系统等相辅相成。独立存在并 互相影响。大大增添了游戏的耐玩性 和趣味性。如果本作能在人物性格描

写方面多下些工夫。相信一定能成为 款单机网络双经典的优秀作品。





单机版使那些没有条件上网的玩家也可以享受到这一 知名系列游戏特有的乐趣。还可以为厂商吸引更多的 玩家成为系列FANS,可以说是 举两得。本作的网络 阪游戏绝对算得上是精品,单机振游戏也相当优秀。 可错存在着一些不足之处,比如说同伴智力低下行为 举止让人欲哭无泪,游戏流程较短并 且剧情比较苍白, 正面人物和反派的 性格描写不足等等、虽然如此、本作 的单机版游戏仍然非常值得 玩。



列的玩家 样可以轻松过关。

【点评人/龙马】单机网络两不耽误 的一款优秀作品上市, 梦幻之显家 族再添新了。虽然现在本人没条件 使用PS2 上 网。但还是可以利用单机

厂商表示感谢。本作的单机版虽然系统与网络游戏相 同。但是却不像一般网络游戏那样强调锻炼级别和排 转,而是能让玩家在相对轻松的环境下进行游戏。除 了剧情任务以外,本作中还有多种自由任务,玩家可 以根据自己的等级完成合适的任务,既可以挣钱得道 具又可以提升人物级别和职业级 别。另外本作的BOSS战难度不高但 不失乐趣,就算是初次接触这一系

点评人:荇菜





圣徒的争斗

(接行露诺)的成功对除美游戏员产生的影响力易巨大的、它不但带来 了一个个销量音法。也带来了公务的模仿作品。可惜的是,这些作品大名品 量低的、根本无法与(精行繁殖)相提并论。从这个意义上讲。(圣徒的争 斗) 已经可以称得上是一部成功的作品了 至 \ e 对 (横行霸道) 模仿得有 极有眼, 甚至还有一些自己的亮点, 这实在是理能可贵的。

-					_
_	游戏原名 SA	INTS ROW			100
	THO	59 99美元		2006 8 29	18
x1164	DVD-ROM	茶板	1	12人	4M

20基础然不是什么值得特许的行为。不可也有人 认为"天下文章一大抄,看你会抄不会抄"。从某个 角度来景、汶玲说法ラ中也有一定的话程、所谓千古 文章、无论是思想、内涵、还是结构、形式、往往都 已经在前人的作品中省过表述,有些甚至已经成为了 标准或考定式、钢绘后人包新的金加并不多。而所谓 "会抄",指的就是你在前人的基础上加以发展,将 你自己独有的见解融金贯通,这样作出来的便是好文 章。反之,如果你"不会抄",一味地模仿前人、不 思进取、甚至画虎不成反类犬、那就成了笑柄了。

做文章如此、做游戏其实也一样。GTA((情 行構造》)系列的高度自不必说。它代表了人们在游 戏中追求真实感、自由度的最高成就,通过虚拟的游 戏来折射出现实的社会现象。在改美乃至世界范围之 内都已经超出了游戏的范畴、成为一个重要的文 () 禁畏。而它在高面、音乐、系统设计和其它得多为 面。也都堪称标杆性质的杰作。自三代以后系列各作 动螺以千万计的销量,更是无人可及。从这个意义 上来讲,它就是游戏界中的"前来", 非其他游戏模 伤的对象。在催生了一大搅模仿作品的同时, GTA也 场后来老留下了一个难题 状在加出高的起点上。怎 样才能有所突破、有所超越驱 遗憾的是,还从来没 有哪部游戏做到过这一点。它们大都只是想借着GTA 的名声来分一杯羹。而自身的素质则完全无法与 GTA相比。因此,在最初看到(圣徒的争斗)的指 告肠面时, 也不由得让人产生了一丝怀疑 这会不会 又是一个劣质的仿制品呢? 不过, 经过亲手试玩之 争斗) 绝对可以称之为 "GTA仿制品中的佼佼者"。 摄 然不能说它已经超过了GTA的水准,但是它的整体素 质已经与GTA颇为接近,甚至在某些细节方面还有高 HIGTA-等的表现。比起其它同类游戏来更是不可 間日而语。GTA系列的正统续作还要等到明年才能与 玩家们见面。在此之前(圣徒的争斗)完全可以充当 - 个合格的"替补",为GTA类型游戏的爱好者们填

补交段时间的空台。

从表面上看起来、〈圣徒的争斗〉 对GTA的模仿可谓是做足了工夫。除了 借助干次世代主机的机能、将游戏的画 面表现提升了一个档次之外。《圣徒的 争斗〉在得名方面与GTA如出一端。例 的旅游中的小场图,一圆影上未然有好 是GTA的翻版。游戏系统方面也有很多 是直接费用了GTA的模式。注题情和流 程据与GTA相仿 玩家扮演黑社会中的

一个小灌溉、通过不断地完成任务来提高自己在帮派 中的地位,并且与敌对帮系火井,夺取对手的地 盘。当然,在这个过程中少不了与警察周旋。具体的 游戏方法也和GTA一样,除了动作、射击之外,驾驶 点车的成分占据了很大的比量!由此可见汽车文化在 时茎人的心中是名么的相互悲剧。。 游戏中的对白同 样是欺诈的美国地下社会的用语,极具口语化色彩。

不过除了这众多相同点之外, (圣徒的争斗 也 具有自己的一些特色。例如游戏开始的时候你可以自 己设置主角的形象, 而且选项级其丰富, 几乎能够组 会出无聊种外形。当然,你可以认为感响的蓄辣只是 硬性机能提升所带来的2%变少 并不能算是游戏制 作者的功劳。但是要似于允许你在地图上做出标记。 方便地指示你的前进路线这样的颇为人性化的小细 节、就不能不说是制作者的用心了。

包含十个左右的任务。你可以自由选择每条任务的完 后,这种缺虑使很快被打消了。公正地说。 圣徒的 症膈序 可以先集中精力完成其中一条,也可以在各 条线路之间交替选择。但不管怎么说,你必须将所有 的线路全部完成、才能通往最后的结局。而这至少需 要花费你二十个小时左右的时间。一个可能会引起争 议的设置是"声望"系统。第而言之,当你的声望不 够的时候,你是不能直接去进行主线任务的。要想提 升你的声望,你就必须先去做支线任务。而当你完成 一个主线任务之后, 你的声望又会下降——这么说或

许有点奇怪,但游戏的设计确实如此。或者换一种说 法、是你用用领来"交换"进行主线任务的权力。也 就是说,游戏"逼迫"你不断去完成。些支线任务。 才能积累重望将主线剧情推动发展下去。相比之下GTA 系列中的支持任务基本上是自由选择的, 你完全可以 毫不理令专轨任条、而绵土线剧性 青进行争席。因 此、有些玩家可能会认为(圣徒的争斗)中这种设计 没有体现"自由度"的精神。但是从好的方面来看、 游戏中的支持任务大部设计簿非常有意思、你并不会 后悔花时间在它们上面。而且你也并不需要做究所有 的支持任务。只要完成其中的一小部分、效能够获取 足够的声望来进行主线了。当然,如果你有兴趣的 话,你也可以排战支线任务100%主应度——其中有不 少的峭度可是非常高的 此外,作为XBXO360的游 戏、《等徒的争斗》还提供了支持XBOX Lve、最高可 游戏的主线流程分成数条线路,每一条线路种部 允许12人游戏的联机模式。联机模式中提供了数种游 戏方式, 例如死亡竞赛等等。虽然这些方式中并没有 什么新鲜的要素, 但是在 个庞大的虚拟都市中进行 这样的游戏,也能带来不一样的感觉。

总的说来、《圣徒》的水准足以(1人满意。它并 不是什么划时代的作品,但它至少为玩家们提供了与 GTA系列不相上下的乐牌。无论是两

面、音乐、剧情还是游戏性、它都达 到了较高的水平, 美式动作游戏的爱 好老们不妨亲身体验 下这款徒作

00000000000



【点评人/风林】在次世代GTA没有 推出前的最佳替代品。本作很准的 抓到了GTA类游戏的乐趣所在、比 较之前退出的大量模仿类游戏,它 不仅堪仿得形神兼备,而且在系统

上也有着自己独特的要素存在。游戏中的任务设定还 算有趣、但远没有GTA来得丰富。不讨从现实借鉴的 角度量、"圣徒"大部分设定复计较靠进、更像 场 真实的黑粉之战。随着GTA同类游戏大量的推出,不 局限在画面,而更多在系统上下工夫才能保证销量,否 8. 这类以模仿混饭吃的产品, 实在难 以创造出属于自己的光明未来。随便 提个建议。下一作希望可以把加入性 别选择、相信乐概会大大增加。



【点评人/言飞】编辑部中不少人对 这个游戏试玩之后都给出了不错的 评价。认为它是绯GTA之后的又一 款经典英式游戏作品, 不过本魔王

· 却持有不同意见。其实倒不是说游 戏做得很烂,但是为什么一定要选用黑帮题材呢?难 道一提到"自由度",就免不了烧杀抢掠、为非作歹 么? 这不仅仅容易对青少年造成不良影响,而且大家 窝蜂地都做此类雕材,也带来了"审美疲劳"。希 望今后游戏厂商能够把思路开拓宽广一些。在题材选 择方面能够做到更加丰富多彩, 不要 光顾着打打杀杀了… 此外,个人认 为游戏的节奏控制也有点问题, 难度 起伏过大, 有些让人不爽。

· 【点评人/大怪】 (横行霸道) 的正 禁续作还要过很长 段时间才能推 出,除了掌机版本的(横行霸谱) 之外,THQ又为我们带来了这款(圣

者的福音。这款作品可谓是"有样学样",把(横行 霸道) 学了个有九成相似。缺乏原创性可能会遭到一 些玩家的诟病, 但是大怪认为能够做到这种程度已经 是相当了不起的了、毕竟(横行霸道)的品质不是说 超过就能超过的。而且本作借助XBOX360的机能,取 得了非常优秀的面面效果,对于火光 和爆炸的表现除具套感效果,尤其让 入印象深刻, 让你沉浸在黑帮的激烈。 火并中增以自接





作为一款以改装赛车为主的赛车游戏本作可供改造的地方十分充足。从 外观上的维节到液氮加速应有尽有 也有众多的车队可供玩家挑战,另外要 一提的是东京的夜景在XBOX360的渲染下也是格外进人。 文/龙马

本: 译名 首都高等主X 6999 H

DVD-ROM

车手时也全更加轻松。

线主政各个BOSS则可以取得更多的CP

莱强化自己的爱车,这样对战 些普通

2006 07 27 180KB

R.GANGS RACING STORM CUPID ARROWS SS LIMITED

THE BONE

STAGE 2 新环状上的死斗

力上有太大等距於 3、以至 简PA户中 31 似的BOSS



由于本作的隐藏本手是系到最终的结局 内很多隐藏车 手的出现条件支限专刻, 因此可以在开始有计划地进行 并统。比如克滕提以让需要1000万CP的车手出现 之后 赛尼凡特定的东, 预递车手积出现自再会件

通过前 关款会录至以新环环力主 展升比赛会更容易取胜,和前一关一样

STAREZ MIDNIGHT

舞台的STAGE2,如果觉得和对手在 B ,战胜四个队伍中的一个教会迎来这一

FAR AWAY DANJI RED POLLUTION

游戏的最终目的是玉图 也奇 而为了取得与其交战的资格就必须出取 11 他的所有在手 而如果能以最初价路

据据JIn 带的不图、BOSS ** 各不 子能力太低BOSS故必定会陷入苦战。 相關。在下面的4个至队中,只要主要。因此可以在大岭BOSS的出版条件之前 其中3个的队长各个时间带的BOSS就会 先去击败别的时段的车队,借以增强自 出现,不过需要注意的是如果自己的车 己车辆的能力。

ROLLING GUY SPEED PKANET M O

FRESH MARKET PHASE X MAX RACING

高车安排

STREET DAYBREAK DESIRE

FAMILY BUSINESS COOL ENERGY TWISTER

£132 € C135 和希达以两条收路各二·5 BOSS 和8 "段天关,只要"放广个队伍中间 为个年会出现,而多不结构新宿线只需 # > > SECTION OF THE PROPERTY OF SECTIONS 3要添谷植

Urban Stars



STME2 DAYBREAK

SECOND CHANCE ROAD CONCERTO A.S.F

战。而且要注意的是到了这一步BOSS的 实力是相当惊人的, 车子不够好的话还 **最多跑跑别的比赛赚点钱**,一定要最好 万全的准备再挑战。

和日後至十 胃切损失 多多色体

STAGE 4 最后的勃歆

终于来到了最后一类,把四条线路 会出现在代代本的PA。尽量把自己的车 上的所有队伍全打败再放倒出现的 子改造得强一点吧。之后就看你的技术 BOSS, 在整个游戏的最终BOSS讯帝就 和运气了,

除了两类的对手,还有许多隐瞒车 电出现分差时如果跟丢了比赛则算做平 至、而日加泉不去败所有的隐藏在至县 隐、防此下表中不光列出了所有出现条

	EE 知来小型队所利息		Web Filter Like A July Think III Must III work
不会出	现真正的结局。而且	在对决中如	件,也列出了他们会跑的主方向。
1 28 10	24.8	出现的现象	出収率性
(1	カレンハルオ	4111	マラチュ ニングハ ソルク・マイ 砂 こ
1 01	コンリ ウルフ	. 78	10082++ 7
. (カミカセラン		Ey - + 1, 1
C1	不奈身の遺化局	40 B3	水曜日 結有パイナル(粘肥)
C	サイレントトハ ハリアン	255	x4. 24
C1	ロンリ グマスタ・	1660	使用 ロンリ グ野部0号 的強化享受
6.1	マスタ・ポシノコン		A TATE CATALITY A A
01	イエロ デスペラート	MB	将鱼》安才1-メ-ター、景程表、下海200公里的多
	ソンコミプレイカ		ローロヤーニ 英 イルミネ・ションミュ
01	キューティーヒップ	9.88	得典全有宏观觀的 左
C	ブラフティマリ・		1 to (b) 2 T
CI	和ボアフェアー	WE.	A 光確日極東RE
25	ホ ブレスオ ム	High	A TO THE PARTY OF
34	風化をエタニティ	想图	马骥 6 出现
371	1000 to	***	福命トリップーメーター ヨ:王弘 人、 天20 二型元亭
3号	例の三角定規	(EE)	日期是5的倍數計搭乘三菱約率。
38	シェハ ト毎年		- 專被取消两次
38	ラズヘリーキッズ	沙谷	を含カーボンボンネット (豪東引擎単)
399	クラフトマン兵物		· # " 5 2 . I 7 D
35	真長中の領策	25日	日期是10个经数时搭乘90年代的车
18	7 1 4.2500CC		4 4
36	イリュ ジョンB	福田	金畑 自并且 調整 位テールランプ 見灯
등목	F \$ 100 6.		74 5
新耳	ワイルドハーツ	英海 .	1008 1
\$7 x6	たわな ヒリスト	ALC:	, f2 = 0.7 ·
新耳	仮画のエトランゼ	120	有数字 "2" 昨日子東有ガルウイング(上下升口)
100円	思州のエレン	A	F ≥ × 章 登場 5 × 1, 19
新耳	ジェットスケーター	连田	日期是4的倍數 装有浸氧加速

_			
1 15/46	4 9 8	出版的状态	地理各件
15 2	マット クケット		H ₁ A H +
16 EX	テクニシャン小祭	3.38	21 问题长叶世界在附向(在两分)的以上
70 .	-1 リネヤンブラ		14 x 14 11 99 2
26.27	200万年1	地區	「指条なにわ 液速 主席的ル
20	アンハランス・・・		A. VIR
85 EX	フリ トゥリ	* 25 88	SIRSU-F
32	後の場合に	10.	2000年
48	モスキ トレモン	\$0 EG	食, 有, 至,
46	アイアンレ サ		- お花 そり
48	キング オブ エデン	10 E	那年产业4.表在100公里以下的BX-8
a.r	: 012 -	· de e	1.71 (
4-95	ジェントルレイン	40	双左体表へ最大限度的调整
49	ラストフライト	-	** 8 N S.I
44	横当の重爆毛机	代代米	提與400PS.x上的在
14	クァイ ヘイヒ	an 10 9	四本中 夕 才 上於機白 化有磁
45	スト キングハンマー	30	拐在吊部相對的车
C	ち・のファンファ レ	り悩	10 14 1 1 1 2 1
C1	ゴッドイヤー	透图	密察へなを
	*:のワルキューレ	SH	# 15 9 1 19 1 300 1 1 1
C1	. 死神のドライバ・	- 16日	牧職を 死者のドライバ 一的後間
^.	スピードトランカ	E-45	A 1'0 80 T 1'
	スタートダッジュ牧	. 夕曜	招乘支援有接髮加速的车辆
数性	コ ルトライセンス	18	, 'イエロ テスヘラ ト
新耳	カフェイン×3	芝蒲	日期中有3并且车牌里有4个以上的3
g6.07	マンノ オフ インフェルノ	g.	8 8 1 OC
新年	ウエイスト等人	展已	拥有M在A5類以上
製技	不見のアレキサンダ	7	*** ** ・レインボーブリッジ 1 年 、格
额际	SPEED BOX	50	れ 「TP LEVE、 在队的 '幻の美少女' 比赛时!
34.	*** のマッタ ホルノ	30	80.8 14
3号	トゥモロ アゲイン	沙谷	级各年、v5xx上的5 整盖
15	きのスリーマ	500	N D 2 8 4 8
3号	差シンジ	地田	动体 - 伊存 DAY BREAK活动
35	当きのエイジ		* \$572 \$27
44	芸術店アッセンブラ	代代本	装备退放便程表
3.2	4 9 1 7 1	4- 50 Y	The militial trade ,
45	二代書文で	40	主政切代 スセ
745	フリのドバ	Y	S. B. LHE LOVE W. D. K.
45	オチの平高	20	由数フリの前桁





槽长日本古萘酚材的"ACOURRE"在推出了《天诛》、 《侍道》等经典 作品之后又一次向创新剧本前进 刚刚推出的《神业》居然是以江户末期使 资的故事展开,新疆的情节与特殊的操作感都是本作独特的走点 一文/大怪

CANADA L MINNEY IN - TOWNSHIP LAND BANK - CANADA TOWNSHIP - CONTROL				
PS2	本- 学名 (中立 ACO 286			(ctro)
	ACQUIRE .	7140日元	2006 08 31	100
性模拟	DVDROM	日吸	1 人	362×c



11.技中书表: 《线》表《分查标卷定》 样技中各 和高级操作之是以致的 三特色 委似图中的连接隐藏 操作 以及与收入正面遗迹瞬间所发动的"一盗顾醉 以及"正道防""积是挑战的体高手的重点。 来 ○ 。 # 學供課名、依靠木工手艺求生、以

侠盗题材的动作精品

F (2mile) (Alley KANANAA7A 由 向增长日本古装额材的、普兹外 物物作(忍道) (天珠) (特達)等 游戏开发的 "ACQUIRE" 公司制作、5 ... (注日本古袋题材置点描写成士与智者题材 不同的是,本款消遣以追踪,了户81代的资 尉 九主頸 游传中玩家挤扮惠文键"希妻 依靠自身被接的身平与独特的盗贼 16 统输取各类系统的不义之财。由十丰角

度 下改击例 为非常溢的 為特、所以,并对於 連程方式 り奏似于 (ラ 珠) 系 5., 以隠蔽 作战 偷盗 为主,并不能进行摒杀。 3被发现象印修选择透图。而主角的包袱 为同是出代的重点 几乎落对中山 1 5 的 66有存在价值的东西都可以选择偷盗,包 括金银 首饰、衣物、装饰物甚至告示样 相可以选择偷取放入包袱中。游戏通过这 些物品与细致的环境机画让玩家深刻感受 至了日本,1户时代末期的人生首态。不过

北部水路的作用 , 上的3种种对片 如果





导致《动暖慢而小动失败重受逮捕》游戏 中主人公具备的技能能了丰富的编游技能 之外, 还有 些吸引目标主意力的辅助校 罪。作为 个X链,当然子能将纤获得的 a 於据报失己者, 总对中环特别 9 字 7 区 众主特度的设计, 通过在村中捐献文款等 行为全直接提升这个数值, 当与民心的支 特度达到 定高度97,从平民门,中能获得 人量的珍贵情报,这些情报都是开启最新 15 务的重要来多 本体的自由度相当高。 给了故事跳宕起休兰主物是情之外, 游戏 方特別期代了大量化 か支息情任务供政家 **选择、特殊的分支任务完成后还将获得**众 多隐藏的交励准具。游戏充满了时代购民 情, 主线任务也充分表现了十人点 每老 - * 的义贼之风,除了对应偷盗的传统征 各之外 游戏中还将出现协助自府桥获杀 人凶手、境神受勞百姓追取官府推薦甚至 从公狱政治国际的传奇故事。

日本的江户6160未聚、井广草府已经 200年将全 在车上加区以"火贼" 闻名 分 经最高。是一个标榜着"劫害济贫"组 号的沟贼团,在几年不断吸收。另种基础。 李锜《苍士人 我》的主人公海老一使整在 这样的故事背景下登场,汗轻时的每老三在 大部落之助的引见之下从海加入了"银船 着外对未来充满了憧憬, 但在与大部 蓝之即共同与动的 欠劫害行动中 突然杀 解看到 银锡众"成一个打着又胜维号而某 际1963好美。天绝人性的真正嘴脸 有极 登職10万失望之下、海老「ロップ大部語に 助的指令 将被助富商资格 单存价纳女 铃菜 救出,并追求选惠了 银鸦点 。流

v v いゆや特白状系でな 「年ッ馬、鈴椒 , "经成长为1 龄少女,而本来安德幸福的生 表征被於某类20分类的重磷而红碳。为了购 头切下科房的名册新材采台行行或的期。海 差二 不時世 只能置機旧址 在 新花至 与年号 经其进 特相点 的大鼾道之助之后,角笔 一番新さい「白戸熱非済なの高戦年展



地域丰富多采

基础中产品中的 个名义 内海岛" 的不管。由于这里为紫盗高手概会的地 方, 所以盗贼门称这里为"盗人之务"。 在这个地产不仅能够实现内要体力、更可 《利用全转与其他或特及手梯股全新的伦 极声复杂 证券将需要基 华时间才能与 缓投或是努力脱狱。由于义女的精时间最 老核就是一个极具风情的英女、并且在剧 自己脱和 脱狱首先要将自己牢门的领破 会出现作表购买除着工具的"洛人屋"。 脱狱过程中仍然可以兵现偷取。

議勘用密切用甲基本上都在这个地方胸 · 在斯坡中新期利用众多道具能够让牌 20的进行中央经验有额 游戏中将示获的 物铁棉为金铁的"梅金箱"上零负责物品 转换矩转 而会获得全部情报的"情报之 市 足游戏中任务不断拓展扩重要地域。 在游戏中, 戏算师家操作书书 喻窃失手 被据同时也可追埃输入对应撤近犯 放簧 查技巧 "白波汤" 有然为游戏中类似玩 最终被循约不会简告游戏结束,而是接关 家 5.动基地的知经,但设际上世界的构造 押到监狱中 证时修订家将可以选择安儿 54个整个建筑构造熟悉。"白波汤"的一治,玩家如果不熟意激费时间就可以选择 情发展中占据重要的约量。此外游戏中还 坏,之后要而对全副武装的就牵,同时在

隐绕由加入桥景的 又触闭伏" 级 **整众的一次劫事行动。而这次行动之**后,推 者 才真正明白了很特众内部的就暴行径。 的底改变,他的人生轨道。 文正九年的冬天、 **角老三号大哥藍之助一起参与『 银码**众 竹 欠大型劫富行动 利开始射要在正之助 的专示下进行内层的盗取。先不要象于进入 内屋 先在外室熟悉 下游戏的基本操作。在 类比据杆为人物移动。右类此超红为观点 转换 X键为路跃,围圈为避枝,方块为舱 轮转换位时输入方块为最高难度的正瓷炉 取技发动键、1.1为放下包袱或拿起包袱。 L2 n恢复主观点、R 为隐蔽技发动键 R2 为下蹲与忍足前行。虽然知道的基础操作。 但游戏中等老三的综合操作还要分"个部 分束说明, 爸先是隐蔽技的操作, 工筑场 面发动R1与R2饲料为下面与贝尼部件、配 合方向前进能起到很好的隐蔽前行作用

科拉諾 对邻级高级党代约国南部政治 子时使用为依附柱隐枝。方向键+月1为轮转 体术。可以快速通过客小通道、空中跳跃 后再输入R1为路跃支撑、可以在空中越力 目标物。在对方视频范围内已开转像发动 瞬间输入R1为瞬间轮转换位。为高级隐蔽 术 接下来是盗窃水, 方块发动即可以实现 盛取,跳跃后发动为跳跃盗取,在敌人世 前与背后当金钱显示时都可及双方块盗 取 轮钟时近故输入为轮转查取, 奇骄口 P成一盆两新鲜高级盗窃技巧。最后介绍 下聯接与歌落技、周歷与长时中输入思 興 部 力 職 お 一 可 い 介 表 終 日 松 物 課 時 対 小 地方。由在美比福和与右美比福和副时被下 81为散落包袱中物品,关键印度可解图, 四 输入为停止截落。由于内层前十人众多。

尽头后进入房间内, 在蓝之即 约指引 下溶解内全部物品溶散 再与内井入里部会专现 个领 着的世士 连展刚才介绍的名 极能会接巧坏他的钱就全部的 放祀 2是从右侧的 1是出。 在蓝之助的指在下首先输入下 調製品のこのできなか フリカ

表来一·导致输取移敌人被财保取并重支通 她发情节、吴老 此时令下到幼 的特

前行 出走衛后要下購入行,快速轮转換位 突破敌人并实现盗取, 在敌人正面铁速输入 方向日1、方块实现。之后左转下楼梯、将遇 平劣女的《中封德 利用之形移动与护剪模 位躲避不断向前移动位置 到达走路的最前 埃后将遇到一名 3前看守的敌人, 利用正盗 院卫王而德取李破吧。完破后顺路到达正 1, 句右边转弯前行便完成绕线。

自会のいなり 人を増り出って別走職

:36 菜。之后直接带前鲜进墙壁后触发银铁众杀 所以規模输入召足前行至層内、對达走廠 截约英人母的情节。海老二听从蓝之助的称





原本以为这款作品是PS2上的一个小品级游戏,结果没想到它竟然也是多 平台发售的 PS2版自然是这其中比较优秀的,特别是本作的场景设计,看起 来比《马里泰寧车》更加富有胡金力。 文/小流

200	本 塔马 经分精灵扩展的负责		i a	
P32	NAMCO	29 99美元	2006 08 22	7222
展车市接	DVD-ROM	競張	1 2人	202KB



·皇帝作品被知识与持罪不得的同了 吃鱼车到在这方 面則比较明显 東京前 (吃近人世界) 和 (吃直茶车) 我明显是理心《与皇集64》和《马里起茶车》 这次新 作义未 完更空交货中"多十年的吧"下面就見分號



杰什中的比赛技。与分为起源 道具、捷径四部分,大家熟济草提这些。 在此鄉中会具常有用的。其東京學校的在 3里奥赛辛 中也有, 作本作中都略有 不同。下面咱们就 井解。

1 不易很重要的起胸

既然把起跑作为技巧的一部分, 7 计 公租额说它"不會要"呢?那是""'只念



杰化中对何第 名的武器实在是人。"害了。 会被对手炸翻,而目根本无法躲避 只有 不过赛过程中承斯和其他人打开和自己的 肾期, 才修保計自己不被超越得太远 医 点, 起跑只能给你一个好的开始而一 县

体方法就是控制按由门的时机、当信号灯 P' 第二条网络天的时候就赶紧按点门, 区 >1你就会像飞一样冲到第一位。而如果被 量了數令活得其反。起跑李導出原来还 傳 技的了设计么影响,算是正数加速。 2.比赛中的小技巧

马里赛赛车DS 中的用尾加速是 得名息を於准章技能、而本作中的这个用

尾特切别变得很别扭。因为电尾之前,车 乔先要起跳 这一跳不要紧,你首先会应 前方中出 段距离, 如果把握不好的活会 直接槽到墙上,所以要想用属过弯道的话 定要打好提前量

然后就是与对手之间的碰撞 本作 中、擅人是对自己有好处的 可以降低对 方的速度、而且因为这款游戏的表谱中发 **节会有陷阱将者悬崖、所以包夜容易把对** 主球生典道 《北京朝安的》(城市全不用



老顷避开别的车, 直接冲过去 就好 7, 如果有加速道具的 话, 那么效果会更加理税 島岳 个小技巧就是跳跃

在经过路板或者频率边的企 经. 大安不要只要营车子自一



会,而且还能够得到重空中的重型。而是 , 一 西,有些捣乱的道具也会被对手安 置在空中、大家要格外。い、因为如果在 空中中枢的活就会直接排到悬崖里面了。

3. 丰富的进具

本作中的通具还算是比较丰富、除了 传统价语具箱之外。还有"吃豆"要素。场 器中全有很多黄色的侧豆,如果吃到的话。 智見なり方の 間接対开始和機能量 当能 最迎基的时候, 由家好可以使用"必杀 技"。这种必当就是可以证玩家变成可 以吃掉对手的礼器人, 变身时间只有10 转, 以段时间里对手都会变成 吃豆,中 的敌人形象,一旦被败被引会在原地恢复 会人才能再启动 由于变身时间险,所 1. 大京要选择对手在你前方不远的时候才 专动。另外游戏场景中还有一些水果, 专 2600 252音义不大。无非好器加分之参

不是很重要了。这些捷往通常就在主商 **基**纳等边,有8时候是启大 1,有时候是 个栅栏等等 平时都是关闭的 似乎不能 通过, 就看你的胆量如何了, 如果你大着 胆子冲过去的话,说不定那里就是镣铐。 而且確認中通常認会有很多豆子等好遊具 在熔价贴。



本件中所谓的秘技其实就是 "《开启 隐藏的方法,但当我整理完这些秘技之后。 发现这款流戏的隐藏要靠还真是少得可怜。 终止和 华大作及法比,本作要报通关的 活也以 下午的时间, 不过需要价技术好 · 市 本作中的难度还是比较高的。其中

Daily to "Fyger" 的出现就要教工少劲。

Fygar



家都可以共計障礙的接径 来缩短比赛距离、特别是马 车系列, 投捷径也成为了一 **《钻研前课题**,并且因为提 任及置得非常隐秘, 因此在 进入接径时也需要比较高的技



末、本作中当然也有捷径可走 但核巧就

封即的遗产与风中的灵魂之泪

Silding Story

今年是光明系列基生15周年。作为这个系列 的忠实爱好者,我们为喜欢这个系列的读者准备 了这一期特别策划 作为对这个现在看来已经不 是很热门的系列的纪念。 □文/龙马、獭子



战模游戏"、是的、这就是大多数 A...同中(光明)系列的番叭形态

为14公允6年8月 从建合营营的短期增 在贝尔时间的影響高級 军者的经验不同 起一年期 斯列从1991年至分的经历,中这一年 头伯感精健,不过这个满成满度的过程存成16年甲 安全学界院,同年十一度内容。 2个年子的经 3年度为55GA土中的企业委员。 2个年子的经 为两大土间经验的证据,处别为3层企业上 为超级之外。从中口管验的《先进与温度》则数 物角色层层下、转列量。 2年平至的经规则 指定文学、不等0年世份55GA系上代以近代和新 工品双大生产的种类分子操入手的主方

系列一个来的一丝

每一次,的		就是一个	
译名	对应机种	发售日	分格
~ 5 TRF	MD	199133 29년	8700 F T
大好 屋、神代康产	MD	199 # 31420	8700 t Jt
为研节量外传 远行 电神之(B)	GG	1992年 2月25日	5500日元
元20个量如後 网络矿灰醋	GG	199346月25日	5500 B π
九四万量2 与着的封印	MD	19932 10H1 B	8800 B π
+明一量CC	MDCD	1994年7月22日	7800 P 70
光明力量外货	GG	1995年6月30日	£ 80088
2 3-82	55	199528+115	5800 D π
+ 34學局 ♀	. 55	1996年12月20日	5800 B T
半到方量3.构成 旧称的巨种	SS	19973 123111 6	4800 3 π
州四九萬3号は2被視出的時子	55	1998年4月29日	4800 日 〒
一一 電話 第二十二 電影 第二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十	55	1998 T 9 F 23 P	4800€ t
************************************	SS	1998年12月	免费安放
* 利之場	GBA	2002年3月28日	5800 H T
产码之确2	GBA	2003年7月24日	5800日元
半時力量 果龙夏 示	GBA	200438859	4800 E =
+892 p	PS2	2004年11月3日	8800 E =

要为这个系列与,些什么,不为别的。 注,这是一款非常正统的角色扮演游戏,除了在世界观以及情节上和"光 现是作为对一个时代的见证而已。 明力量"之间有联系之外,可以被当作另外一部作品,

2005年3月24日

5800 F =

由视频效发展到了今天,游戏类型 以對击和动作一统天下,到各种类型的 游戏纷纷登场百家争鸣,再到现在类型 逐新模糊化,在这20多年的时间里。各 种差型的游戏也走过了各自的路程 有

致高数猛进成为主流的角色护罗 也 N 49不要始终占有 席之地的心作游 6. 内有用为缺乏变化已经走向全等的 **西种扩新的战程游戏**

经历了风风雨雨, 自式角色扮演的 平川>佐(萧孝斗黑龙) 迎来 7 成年 式、动作游戏的代表(黑蘑城 利甲等 过了20岁的生日。同时,又有一个让人 你有繁杂心情的累列作品也走过了坎坎 超短的土五个年头。

光明系列,从MD时期开始接触游 她的玩家对这一个名字一定不会感到陌 牛,不讨细说起来,这是 个成分相当 复杂的系列作品。内部甚至可以分 成两大部分——战模游戏"光明力量" ! Shining Force 系列和动作游戏"光 翻" (Shining 系令) 虽然它的解釋是 似下 巫术 的标准D&D设定类角色拼 高游戏,而发展到现在又变成了 个动 作角色扮演游戏。

在1991年Bt世寨发售了整个 光 侧" 系列的第三部作品 、光明" 聚 榜, 主像之前提到的,这是 数有常 J.统约角色的演游戏 除了在世界海点。 及槽书上和 光明力量 之间有联系 11年的可说是完全不同的两个游戏。但是 2的确是 业组"系列的开山之体。

在"光明力量 系列开始时,正是 (火炎致棄)和(與伽战争)以及 (Languager) 一系列战模名作赞场设 有名久, 战棋恭游戏方兴未艾之口 MD上的《大战略》、(太平记》、(忍者武 常传说) 也相继高举起SRPG的大旗。 **等借较高的战略性和吸引人的故事**核 在广大玩家中造成巨大的影响

就在这种背景下, 在世界现上 **炒承1991年发售的**(光明与漂暗) 世真Spaic小组在1992年推出了 光明力量 众神的遗产》,凭

借非常动画化的人物和画面 **苹惠得了广大玩家的好评**。 巷,料了成功、洞 时确定了今后作 **始各个种族职业之间的** 大数区别和平衡性,另 外比如战斗中主角可 以使用追踪魔法未 反复练级的等 特色也是从《 这里就树立起

之后发售的《古老的封印》这部作 具面具缘接了前性的优点。与而更加均 雨, 更加细腻 就算以现在的眼光来 香、也软得: 是20 游戏的一个颠簸。 可以好价品也要加主家、更是个性。同

81 - 李隐藏要素的设计也比较巧妙。让 玩家乐在其中 取得了根高的运输 系 ,才用面的那个尽人管知的秘技对游戏的 平衡性实在是个非常大的破坏 , 这一 至 3 内确立起了自己知名战难解这 的地位、在国内有不少玩家将本作和 Langrisser 1 多为MD上必获的两部 经典作品 可见本作的景质之高、同时 在这段时间里世裏云司头数的掌机GG以 及MDCD上又推出过多部作品。虽然无 法特敦硬件本身的额势。但游戏本身的景

后在那个时代来讲也已经是相当出色。 病差申申游戏进入PS时代、游戏的 节期越来越快、大量新过安加入、使得 游戏的整体难度和平衡性很难调整。主 资游戏的类型发生了非常大的变化。而 首当其冲的牺牲者就是考验玩家耐心的 地推游戏, 过于复杂的设定不但让制作 者在很多细节上都要下诸多心思去调整, 很多时候对证家更是一种排除。在土 屋上推出燕款"光明"系列的作品后。 "光明力量"系列最后的绝唱〈光明力 量3) 终于发售了,虽然大胆启用了三 那曲的方法,通过三个主角不同的规角 诠释了一个发生在战乱中正邪对抗的传 说,其中不仅继承了一贯的传统。同时 也尝试将游戏3D化的手法。加入了友情 支援等新要素、游戏本身素质可以说是 相当优秀。但景劲没能柏转战模游戏 I 河谷下的前埠。 每然留下了不错的口铐。 但是随着土星的没落。"光明力量"也 在议争停下了护护的脚步,而且从(光 明力量3 日始制作之前高桥宏之颁军 的制作,组新因为和世書的制作理念不 同、建立了自己的公司。可以说、

和Lappresser系列一样。"光明 力量"系列见证了战棋游戏 的账领与设落。

> 经过长时间的沉默, 2002年世事公司自己在GBA 上播出的《光明之魂》可以 说是一个全新的开始 在原 制作小组出走的情况下。 虽然世界现背景基本做 了保留 但是在游戏 形式上却放弃了传 统的战棋而采 即了动

作角角 扮演。并 程度上機能 7 在PC上取得了极大成功的 · 密系动环境*,对疫量机的特性把游 拉价事 现移至了特级和收集之工 世 军又在GBA上推出了 代、更丰富的 额业和武器关系证现家们重新记住了 "Shaning 文个语, 但是"光明力量 系列的范里生計 加級 系列真战棋而 伝播动作角色拼布这 举动无不规胞叹 息,甚至大路。九明之境 是丢

生 7 光明之魂 的 欠恶作品 出 后层外又在GRA,发售了约 化市场为量的复数版 方 明司董 军龙复言 但是 城安 分解引起太大马鸣 罗 力量 叶交落

55 95 % EH 之魂〉取得的成 上的"光明"系列 复活行动也随之。 展升, 世嘉公司 终于在2004年81在 PS2上出品了(光明之 泪),虽然并非是"光 明为量"系列复活。 但是从GRA上两作 对本作在 看,新老玩家还是 满了明待,然而当 众多"光明" Fans兴冲冲地入手这款游戏时却发现这 是一个二流甚至可以算是一流的动作角 色扮演游戏。除了一段豪质较高的片头 和华丽的人设之外、实在让人找不出任 伊塞市 故事接否 高面粗糙、手感僵 確 「公双人合作文 走占額也例为案

之后的 解作是又对直地打破了所 右差计算 中唯一的 致希彻 正式使 用 ~明力量"这 名称的 光明力量 NFO 虽然在各产者都做出了调整、但 是守体上来说依外锋利得上是 数化两 的作品。不过新的"光明"系列并没有 停下自己的脚步、最新公布的〈光明之 刻) 以及(米銀力量FXA) 也将在PS2 上相继登场。

用40 的特性而特玩家 全1 无数继续。

从这里

永明与佩稿、系列的第一部作品。 发售于1991年3月29日 游戏类型上是 和之后作品都大相径庭的主视角逐官探 素类RPG、也就是类似于美式角色扮演 游戏的游戏方式·游戏的大部分时间都 是沒有探索分件么变化的迷宫和主视的 的战斗中,对于现在的玩家来说可能是 非常普遍的 号体会员这种游戏方式的 玩声可必尝试一下最近在PS2上发售的

"巫术" 新作,不过亚之前要有充分的 心带准备期、粒子同类棘已经被这个游 难遇痕过了1、但是在当时看来,由于 偏向动画风格的画面和相对还算丰富的 即业和魔法也让很多玩家沉浸其中, 乐

故事背景 无论是现在还 暴当时素 来都是异常地 贝在最开始交代了 一下大致的来龙去脉 被抓走的公主, 到高塔前 去拯救的勇者, 而目可惜的 大魔王。连一般角色扮演中 显落世界的情节秘省去, 只剩 了一座高塔,实在是想让人 说点什么都无从说起。不过最 终BOSS侧是在之后相

当有名的魔王孟菲斯 杆。游戏的主角更 景可怜到只在 开始的图片中 露过一面,后 而直到通关部 准见他的身影 7。可算是一个 的主角。 रंक रोट लाट करेंद्र होत 游戏的名称本

\$ % 英文 *Shining 身 放 是 硬 把 4 and the darkness"写成片假名但是欧版 的名字却变成了 (Shining in the Darkness),或许是为了更形象地表现 整个游戏在迷宵中摸着的那种气氛吧。

最后要说说的是,虽然这是整个允 明系列的第一作,但是在早期的一系列 作品中、这一作品接在Bheilin最后面的。 也就是说。包括《古老的封印》和《众 神的遗产)在内的作品都是前传。不过 这点在不怎么重视各作品之间世界现代 **永的光明系列是似乎是不怎么意要。**

一, 光明

继〈光明与黑暗〉的成功, 世嘉在 次年3月发售了"光明力量"系列的第 4 光明力量 众神的遗产》。脱离了 原系主视角RPG的游戏模式,却选择了 战棋外形式。而在这个笔列游戏的译名 从这 作开始可算是五花八门, 虽然游 **此类型截然不同,但是由于是同一小组** 条件, 游戏本身也可以質是(光明与黑 膀 的操作。因此就出现了《光明与黑 暗? 沒者、光明与黑暗续故篇,这种 设法,加土另 著名的动作角色扮演游 戏(皇帝的财宝 也被D商奠名其妙地 专上 个 光明与黑暗"的大标题。结 集和MD上另 知名作品 梦幻之星, 一样, 在"代数"这个问题经常引起误







命。而正名之后被大多数玩家所接号的 (克研力量)其实也多少存在着一些问 在游戏里有明确的说明, 丰角 行 "光之军势", 适用日语特有的标注 方法。"光の军装"也就读成"Shining Force",所以标题所要表达的意思其实 龄是"光明军团"而已

故事上套用在那个时代异常流行的 套路、丰角所存的国家一上来新被邪杀 热力颠覆。而而単仅在的士鱼—行效开 给了属于自己的贡险、经历癖物、有到 最后一扫恶势力大团团。

标道风格的高面也得到了发扬光大。 对干大多数玩家来说 本作漂亮的人物 美像和战斗时钟节的人物造型恐怕就已 对学 大筏中了吧。这点直至 光明力 借3 中也依然被验室所重要乐道

物理政击绝引出现Miss, 魔法攻击 100%必由。各种武器的相生相支关系。 大桥的廊法分类。 (光明力量) 的基本 游戏系统在这一作被确定下来。在单位 除sin: 是直接控制角色的移动而并非是 指定好位置再行动等细节也是一直保留 和最后的。这 解列中角永近不全谈话 具会用一堆省略号来表达自己的感情的 **手法中最从这里开始。大概是根绘证**变 事業的代入縣、廿五家用自己的请求来

并且在本作发售之前。在《小学六 年生》上就开始连载漫画《光明力量 圣 创土麦克斯),之后在1992年到1993年 之间还推出过单行本得两《光明力量法 14的降临》,不过和早期游戏改编的漫 高 样并没有引起什么太大的反响。

History **承**商

在(众神的遗产)风 格特换后取得了玩家的好 源后, 世集公司又接连 在GG上推出两个外传 作品, 并最终在次年 推出了"光明力量"正体 的線作(光明力量 古老 的封印)。相信有相与 数量的"光明线"是从 本作开始接触这 作品 的,而在整个系列中 本作的實质也可以说 是相当之高的

虽然游戏的整体 难守领提出50高。在 戏略性和平衡性的质 整。可能是週至了 不少困难,但是也 作祭香打正着, 可以反复统物 的特性和一些已经完全破坏





·南中於於接付關係或於重 效转移至收集和探索上去: 滿处撞墙去 视隐藏的通路 和村庄中的每 个人反 复对沃耳拉隐藏原体, 在协图上 先 调查地到处去寻找冶炼石、大概是因为 那时大京都搞不清楚"秘银"到底是个 什么东西, 所以就给这种东西来了个形 章的意语)。 英有为培养自己喜欢始命 色而在长级时反复凹点(这游戏的战场 存盘并不是太体贴」、相信有不少玩家 都快闹出神经衰弱了。再加

> 上級遵职业和稳藏战场的存 在,在当时游戏卡带容量 有钢的情况下、内容已经 丰富型、人権以州倉、小形 对MD 条带容量接近100%的 利用率也可以看出来,制作 上的用心可见一概。加上卡 通风格的人设和柔和的画 省, 本作的成功并不禁 & 有谦理的。

故事上虽然依然异常 老套、故事和人物偏于 公式化这也是早期角色 扮高斯戏的共同问题 吧,不过中间对人物和 故事细节的刻画还是比 较让人满意的,依然 是一宫不发的主角。性

格方柱》等"一"。 自信满满的动士块 易, 绿斑尘的魔法师卡兹,还有老鼠 忍者占波和被大家戏称为"鸭子"的皮 特、在维食时对主要人物性格的描写述 是相当鲜明而有趣。而一些隐藏人物的 登场和对话也很是爆笑。在有限的交 间里也算是刻鬲出了一些很有个性的

而本游戏作为一款角色扮演游戏。 影响游戏讲席的秘技(注意 是真正 意义上的秘技而非玩家钻研出的偏方) 之丰富善实让人陈寒所思。首先好 8 那个大名鼎鼎的拉右防御。不论敌我 只要在鉄入炒斗商面之前一亩拉住方 均键的右 [并不需要按住C] 就会使物 理政士完全无效, 但是如果是庸法政 击价话伤害将增大,同时,接住方向 键的下进入战斗则将减小魔法的攻击 力、但是对物理攻击则没有任何影响。只 要活用以两条排斗基本是没有任何难 度, 不知道这是 个调试上的失误还 是为了不擅长此类游戏玩家所准备的 特别礼物呢"另外、虽然游戏里的确 存在利用指令激活控制敌人等隐藏權 式, 何是当年在国内玩家当中盛传的 进入DEBUG模式这一问题在现在看来 应该和魂斗罗的"水下八关"一样只 个谣传,又或者是 些经过特殊 外型的ROM流出?

112 压家 遗忘的

元明战士,,作为一款动作角色 扮演游戏,一般的玩家很难把本作和光 明系列联系起来,加上发售在早期的土 **思上**,更是鲜有国内玩家旅榜触到。

首告的一个特色表3D(z)、易然十是 的3D机能相对较等。而且早期的技术也 并不太成熟。但是这的接是光明系列领 次由平面走向立体。

游戏本身在故事线上依然相对比较 单调、拯救世界的主角和妄图毁灭世界 的黑暗势力。而四大精灵的出现让人不 特州起MD上另一名作〈光之教世主》。 而在整体感觉上两者更是有着干丝万缕 的联系 和之前的任何一款"光明"作 品完全不同、本作的解谜成分非常高。 存进需型需要爬上爬下地触发各种机 关, 并找钥匙, 再合理证用各种组合技 才能倾利完成迷宫、而此后著名的〈黄 金太阳 中的 些系统也在本作中出现 了锂形,在整体增度上这款游戏也是 相当夸张、后期的冰点对玩家的操作 是一个严峻的考验。如果是对动作游戏 比较五年的玩家玩的时候,定要控制 好情绪。不然造成的意外损失可是得不

重定 + 在 (※ > 維承者) 的开发路





容里 先胡之父"高桥宏之也占有铜章 要的位置。所以说本作更像是(光之维 承者)在SS上的综作而并非"光明力

可以说本作是一款试验性非常强的 作品, 同时也是高桥宏之和他 的团队积蓄经验的一作,为 北島自立「戸以及独立后 的名作物打下了 定基础。不 · 1 要要19 册的县、本作的 动作鱼鱼扮演模式和之后 的"光明"系列是没有 任何关系的、(光 昭力器3) ク前 約2 后的制作 刘弘善安全

光明. 1996年底

不同的两批人

发布的《光明圣 **拓〉**基面内签号 一作。在系统上继承并发展了 光明与黑暗 , 并使用了等 全3D业的丰轭角漆窗。 阿附吸 收了(光明故土)的经验在解 必要素上也得到了充实。不过对于本 作在游戏方式上的回归, 大多数玩家并 不悬得基帐, 对于这种过于"古老"的 游戏方式的确很难串啟起玩家的热情。包 括游戏画面和音乐以及在一些细节的节 泰湖移上也是让玩家怨声载道,对于本 作游戏面上的评价大多数玩家给出的分 数都是很低的。然而在故事情节上本作 却是占有相当需要的地位。

故事的大致背景依然是在一片曾有 记古文明存在的大陆上。在远古时代, 由宇宙而來的精神生命体"贾迪"来到 了这颗星球上, 而害宿了"规魂"的运 古人类分为了拥有"负之力"的修多姆 和"正之力"的依诺贝塔,而储多细建立 起了属于自己的帝国统治了整个星球,但 是由于他们的残虐, 最终被依诺贝塔所 射印。这段远古文明也就被湮没在历史 的长河之中, 而在于年之后, 被封印的 修名编从封印中解附出来, 准备再次征 服这个世界, 遭遇从宇宙而来的方舟, 成为新一代依诺贝塔的主角为了阻止修 多姆的野心也踏上征途。

本作和〈光明力量3〉之间剧情上 的联系之深几至可以说是前后作的关 系。 不光是一些名词和事件会在 九明 力量3)中登场。在里面甚至近可以见 到少年时代的朱利安, 三部部里途 脫 的人物募鲁姆也将发挥重要的作用。可 心说想要真正玩情光明 部曲还是有必 要忍妥善有供予胜的3D建宣告将本作打 **感的。**

光明办量

在积累了主星上前两体的影 性经验后, 在98年春季, "光明力 量"的正统续作终于登场了。 在一年半的时 的里相學发 售的三部作品,被国内玩 窗称为"州明 郑曲"。 排 承 (光明圣柜)的世界现 和MD上"光朗力量"的 游戏系统、并且使用了 3D化的游戏画面。在 其他战棋经典都还固 守2D 每面的情况下。

正是光明力量

展列首先扬

4 起73D% 6 的大路、丘 ₩ # # 可... 接 雅 元 * 立体的光明力 量。虽然由于技术问题和 + 參的3D处理能力而使得在兩面 上多少有点惨淡,但是随着其他作品相 继推出了30亿新作。可见本作的主导思 想并没有什么错误。走向没落也只能说

果土星本身和战梯游戏的赛散吧。

无论是割情还是游戏过程三部作品 之间都是互相关联,互相影响的。后面 故事里一些人物是生是死、是敌是友都 政决千一些前能的选择。而在之前故事 里一些让人不太明白的情节也都会在后 而的故事讲行解释。虽然是充分发挥了 游戏"互动性"这一特点,在设想上也 能看到各种新願的想法。但是由于各种 各件所领定际表现整打 7 模大的折 扣。整个游戏壮大的背景和故事也没有 得到充分的表面。

至于战斗模式上基本是完全分用了 MD上前两作的系统,同时加入了友情 美丽和必须转等新的小系统、更加深了 游戏的随初性和绞瓷的乐趣。

干部

一部曲 的第一作,以共和国和 帝国之间的争斗为开端、以共和国名将 ラネを仕座取る m 7所中、長幼状形 大統 和平的布拉扎姆教。三部曲壮大的故事 从这里开始。

虽然故事上有所联系,但是对于大 名数没有玩讨〈光明举柜〉的玩家来 说。对于整体故事上的理解并不会有什 么太大的影响。故事主要描写的部分是 共和国和帝国之间的思怨纠葛,也为后 面的两部作品焊下了很多伏笔。

时隔3个月后所发售的三部曲中的 笠 怒、通过帝国王子朱油岛的疫点关 设着第一部的故事。同时为了第三部的 登场37下了一个丈子。而将根高桥制作 人所言,这样做是为了让玩家产生"且 听下回分解'的感觉。

在整体磁带上和、主器的巨神 摹 本 致,除了在画面上有些非常细微的 调整。可以设是没有什么区别。为最后 一部曲的地區铺平下道路。

洲壁

为三部曲和整个正统"光明力量" 系列画上体止符的作品, 虽然总体来说 和复物两部曲相比起来并没有什么太大 的不同、但是总给人一种草草收场的感 带。帽节上可能是结囊太多,还是一些 没有说明的地方。但是当最后三部的角 鱼吞于一掌攻打量后的布拉扎姆总山时 的场面现在回忆起来依然让人热血沸 **除。而日在结变后整个故事并没有完全** 完结, 维多姆和依诺贝塔之间的战斗还 诉19有结束、留下的一个个景念让玩家 们依然在进行着猜测。但是随着本 桥宏之的惠开光明力量系列也彻底 在下了绘画、质细的故事也只能在

玩家的心中继续下去了。 将 部曲正版说明书中 的印花在指定日期之前 本戸中島の司を新得利 这些极为较贵的特殊。 盘 传说在日本是否拥 有这张光盘是鉴定

个 光明版" &

死虫程度的分水 岭。其中不仅可以 自由设定三部 曲中各个关键点 的选择来生 成记录。还 可以自由现 看全部人物的3D律 收录了所有人物 还可以试听所有 人物的语音、震 让人感动的是可以使用正常游戏里的任 何一个记录来排炒隐藏的全BOSS战。 而在这之中。许多二次专取之后头像风 格变得有些怪异的角色也都有了全新 的头像、堪称"梦幻之故"。据说国

内少数开史研察里也拥有这张传说中

的一份。

作理念不合而从世裏公司出走,成立了 自己的公司, 之后在GBA上推出大红大 紫的(黄金太阳)系列那是后语也就不 再提了。但是此后的"光明"系列就像 失去了加贺昭三的"火炎纹章"和失去 松野泰己的"皇家骑士团"。虽然不能 说是走向了没落,但也是完全开始另一 种路线的创作。

米胆的 悪際 排状

for GBA时代,由于自己公司的主 初Dreamcast停止生产。SEGA不得不管 新调整自己的软件制作平台。GBA初 发售, SEGA即實布格光明系列作品做 到上面。当时笔者还以为(光明力量) 要与机械、火丝、量精等战梯游戏并引 出现在这台主机上, 但是当游戏实际发 售之后, 才发现(光明之魂) 原来是 个斜45度的动作RPG游戏,美式风格亦 枢(实际上, SEGA的游戏总是偏靠西 洋风的)。虽然游戏类型发生了变化。 但是游戏的世界现与总体感觉还是不错 的。以前经常玩美式RPG的玩家会觉得 (光明之速)和PC上(暗黑的破坏神) 据组(I)、解释创AS度的动作角色扮演游 戏,在整个智险过程中都要密切注视自 己和敌人的行动。大概是因为这个类型 的PC游戏在那个时候红缎。时的

缘故吧。许多PC玩家玩起这个游 戏并不 / 陌生, 但是以前 長喜欢坐在那里接

键的指令tan们却陷入了 ぬ尬而郁闷的境地 这个 游戏不像以前的日式RPG 一样,主人公换个地方使 个道具都要靠输入指令来 这段。一个口令一个**3**0代。这 个游戏甚至不像以前的动 作RPG、在打开菜单的 时候可以使游戏暂时停 止。假如你在被几个 敌人闸攻的时候还

要侵吞吞地打

开道具栏技药 草的话 近千 你找到數人已经把你群 班了, 在明确了"遂宫" BQ 31 作問险"这两个概念之 和 们逐渐对这个类型的 后,玩诗 直数 推 手。(光明之魂) 度还是不低的,除 了一些执迷于统日式RPG的人不能接受 ラ外、日本、欧葵和中国的玩家都对这 个效理十分重改。

(光明之魂)从以前的光明系列游 从此之后、制作人基磷法之因为制 建中排承了世界现和职业概念、加上美











蔡续和涂宜要食。这种涂定居然不像 (不可思议的迷宫)一样是随机自动生 成的。但是冒险的过程依然充满悬念。迷 京里的敌人种类众名, 讲政章识得强, 主人公假如不能适应的话则很麻烦。-**旦被修物打倒**,主人公就有可能把钱或 者道具排落在迷宫里,好在可以通过天 使将复活后的主角送回上次挂掉的地 方、專不然的话: 真是哭死都没地方

与孤身冒险的单机游戏相比,联机 模式才是(光明之疏)的亮点。因为每 台机器-次只有一个玩家可以用, 多人 智龄的话必须使用名台机器。和网络游 戏一样。玩家们可以用联机继组成最多 4人的"周域网",在同一个迷宫中冒 验。由于大家可以配合作战,所以难度 比一个人冒险降低了很多。原本比较脱 弱的魔法师和辅助系的僧侣在联机的时 缘可以发挥器好的效果。虽然这种游戏 模式与真正的网络游戏还相差较远,但 悬多人同乐的要素在堂机上能够得到这 样的发挥、确实是第一次。经历过这次

与以前相比发生了很大的变化。从原来 以指令为主的3D体育冒险或战粮RPG变 成了动作角色扮演游戏。因为游戏的操 作方法以及冒险中的各种规律技巧認和 之前完全不同, 所以(光明之难)的玩 京群也逐渐发生着变化。喜欢传统〈光 明) 系列游戏的玩家们为系列转型而成 到實忧豫半 喜的是这个系列在高桥只 范南开后终于有了续作 忧的是今后光 明系列应该怎么做,做成什么样子才能 **港尼更多研察的需求,这些难题图标着** 喜欢这个系列的玩家们。也许是为了给 新老玩家一个交代、SEGA决定将以前 的作品在GBA上复刻。这才有了《光明 力量 赔据发的复活》这部作品。

〈暗黑龙的复活〉实际上就是《光 明力量众神的遗产》的复数作品。但是 质面比MD版大为接升。使用了64Mb8h 容量。游戏从一开始游戏者去拜访MD 版〈光明与黑暗〉里那个讲故事的老爷 爷,在他的家中与他的孙女相遇,随后 两人共同看起一本讲古代战争的故事 书,游戏就此拉开鲜慕。这段情节的安 排和MD版同出一雜、喜欢怀旧的玩家

们见到提升后的移动和战斗而而, 会城 到十分放射的。原先16位机的美丽得到 提升并且出现在掌机上。它的游戏效果 比起GG上而两部外核性脂的作息事好上

然而该复刻作品的销量切不尽如人 食。无论是日版还是美、此不同语言的 版本、《瑞黑龙的复活》均不如《光明 之境〉受欢迎。到了〈光明之境〉的时 代。玩家人数和年龄结构的改变对这个 系列的影响逐渐显露出来、单种依靠以 前的fans是不能維持游戏领量的。如何 在新的主机上做出能被更多人接受的 (光明)作品。成为摆在SEGA而前的 - 活州頭。

作.66的

SEGA在MD与SS时代的数 略RPG作品---(光明)系列、与 (皇家騎士团)、(火炎之紋章) 等战梯类作品一样,吸引了众多玩 家的注意。在整个90年代一直紹示 SEGA的招牌作品之一。到了PS2 时代,随着SEGA开始把自己的作 品向各大主机移植、光明系列也成 内介名玩家关注的集点 和GRA 矿 九郎之碑) 不同, PS2版 光 明之思, 让许多执家最后还是努 對失益。即使这部作品不像许多 人感觉的一样糟糕、我们也绝对 不能说,这是(光明)系列应有 的音质,更不能说,这是一部开创新财

游戏的世界为妖精、矮人、兽人与 人类共荣共存的参幻大陆思速亚斯、叙 述特有传说中神秘双龙戒指的丰角席 思。在受重伤而丧失记忆之际,被精灵 族的少女爱尔薇所教。并受到要事都市 国套着尔迪亚的市民们联系。

当军事大国鲁思盖斯特的大军通近 之际、席思为了报答希尔迪亚市民们的 思情、干暴加入了保兵团、与爱尔蒂以 及最尔迪等的人是一同对拉鲁泰盖斯特 的侵略,并在战争之中意外发现了隐 藏于背后的阴谋。以及古代人遗产的 秘密。

游戏的剧情设计得还是不错的,玩 家们在游戏过程中可以了解许多内 容---它的剧本十分庞大,包括各种需 要探索的内容,与NPC的对话,以及各 种推进剧情的任务。许多由不同角色构 成的分支剧情使游戏的内容要加宗整 在体会完本作的最初印象之后,真

正的麻烦到来了。PS287.游戏。 元明 之日 中音乐和音勒应该是得优秀的。 份是英军上制作乐曲的编程软件使用的 竟然最MiDI的效果、音乐和音效的整 合也皆得得让人不滞實、从某种角度 来讲。这个游戏的音乐和音效的制作落

(光明之泪) 在画面上的表现与 (伊 苏)和(阿兰多拉)相似、鹰牛俯视视 無的2D景验游戏。除了小场图上的光 标之外,这部作品在画面上和PS时代 的动作RPG几乎没有区别。从进入城镇 的效果到野外战斗。(光明之泪)与 GRA版的(米田之油)有许名一样的债 方。甚至从游戏画面看来,〈光明之泪〉 比(光明之魂)似乎也没有好出很多。大 部分的游戏画面基本上停留在PS时代。 加壓或遊戲的音乐只要让人感觉出致 "怀旧"的话,那么游戏的画面本身数 息一种"你识"。

(光明之泪)的最大问题,在于它 的游戏方式只是简单的冲冲杀杀。的 确。主人公与NPC或者操作2P的同律一 起冒险是一种比较酷的行为,但是在大 刻分情况下, 大部分攻击只要通过连按 財政可以主要、用不了名々財会計類 的 而电脑控制的同伴A 之纸也让人惊 5. 在游戏的前半段,这些角色只是 站在 尔曼边, 时不时帮你打上一下而 P 划了层版、NPC备免的动作箱微复 至了 华,但是那时候你自身的能力已 经可以应付身边的问题,这些角色完全 成了摆设

实际上, 在游戏的战斗中, 玩宴们 大概10次里有9次用不上自己的CPU伙 伴。只要在游戏中不得为主角升级和更 新装备,就可以一直杀到最后。可以说 在《光明之魂》时期积累起来的联合作 战的快感在这一作里蒸然无存。主人公 的任务只是不停地向前冲, 连着按〇键 砍敌人, 杀死敌人, 获得经验值。而我 们的襟襟只会站在一边看热闹。能够帮 忙的时候很少。

相比之下, 双人游戏模式比一个人 加一个木偶的模式要好一些。如果能够 两个人一起玩的话,游戏的感觉会稍微 好一些。而作为家用机上的游戏,两人 同时作战不能分解就给游戏增加了很大 的局限性。在PS2的时代,两个角色还 会因为行动不协调而导致所谓的"神牌" 现象,这也不得不算是一个奇迹了。人 家无双系列是3D的都可以分升···更要 命的是,双人游戏的效果与单人游戏差 不多, 研察们在通关多次之后除了收集 NPC的好感度 换几件衣服之外,就没 有什么多余的乐趣可宜了 对于玩家 来说,敌人的AI是足够你通上一遍又一 高的 如果大家的智商都是中等水平

以上的话。 如果近(光明之用)给大家带来的









最大启示基什么,我们应该说,这部游 办器大的遗憾是"被消费被的潜力"。 有實验CFGA和米阳區別的研室们可能 全对游戏的制作人员予以理解, 但是所 有对MD和SS版光明系列游戏有所了解 的人都会觉得,自己心目中的 九湖 不应该是这个样子。所以与SEGALA (光调力量NEO)的时候,不少玩家又 对这部号称是正统光明系列游戏的作品

一緒間 新瓶

在(光明之词)取得不领成功的 成功之后, SEGA从2005年开始提出了 "Shining Project" 开发计划。作为 (非拥力量)的名字很少在SEGA自己 主机以外的机器上出现。这之前除了在 GRA上類例了一次《暗異龙的复活》之 外,Shining Force的名字还没有正式出 现在其他的字机上。从"NEO"这个副 松間来看, SEGA似乎有靠在制作这个 系列的时候做到排陈出新。而游戏发售 之后得至於好价也正与两胡人("举推瀾 料 这是 部童在创新的性品 作品 自新的成果并不能得到人们的认可。

因为这次使用了(光明力量)的 名字, 所以一开始大家都以为这将是和 + 册 部曲一样的战模游戏。15年来, (光明力量)一直以战模的形象出现在 抗家眼中、并且给大家留下了深刻的印 ◆ 然而、《光明力量NEO》最终还是 以動作RPG的形象出现的。即使是以前 **教祭 (光明力量) 英利的改多云安、看** 勒这个游戏时的第一印象不是与火纹或 意味一样的中古风格战棋, 而是和 6 柏 御之门)、(暗黑破坏神)(俗称"大 菠萝"的Diablo) 这样姜式风格浓郁的 动作角色扮演游戏。它们之间唯 豐華 的区别、只有游戏的日式而风而已。

量NEO)剧情拖沓、角色声音过于激动 至少改美人觉得接这样),玩配来难 度又太惠。这些在日本没有任何问题的 RPG要素到了西方却变成了不受人喜欢 的理由。尤其是战斗的时候,可能会出 现数十人同屏幕混战的情况, 使很多新 衍家一时不知如何下手, 但是在逐渐适 应之后。即使是平时性格急噪的欧美人 土也可以对这样的战斗上痛,而不是玩 了不久就心生厌倦。

但是对于欧美玩家而宫, (光明力

游戏的主人公名叫马克斯,一名以 成为自己父亲那样的勇士为目标而奇斗 的红发少年。当他的家乡被妖魔侵占之 后, 他与自己儿时的伙伴梅丽尔!青梅 竹马的好朋友1一起参加到反抗入侵的

斗争之中。在打退了敌人的数次威胁性 讲攻之后, 却发现危险并没有消失 更 大的郵應力量即将反补。马克斯为了寻 搜事件的开丛, 一名戴着面具的人而开 55. 了拯救世界的征程 瓦么图 代都 具体人物的原宝 , 在他的旅程中。 他会遇到许多伙伴、很多人并不是人 度 如人狼、精灵、矮人等等。在战斗 中区因友情。

(米服力量NEO)的故事定际上有 很多人都猜得到,但是原程比拉事情节 的发展要长很多。在游戏的时候, 玩家 幻总是要听角色们大段的对话, 并且要 主视着屏幕上出现的人物头像。尽管这 些人的形象的声音都来必很令人满意。 但是玩家们还非得在这些对话结束之后 才修讲入战斗。另外在许多海外玩家看 来,主人公这种百折不挠的角色经过失 00失败再失败的挫折, 还要看望重复再 意質地失燃は、久而なつ、 月平所在的 玩家都会对主角这种蟾蜍一般的生命力 和小强精神赞叹不已。难道是日本动画 横扫欧美的原因, 使西洋玩家们也对这 柱的鱼色产生了好感?

从游戏过程来看。本作是一部典型 的动作RPG、所有的情节和游戏都是在 思定提角下进行的, 角度不能自由转 动。玩家需要在广大的地图上来回奔 의。时不时绘遇到各种鬼怪或者虫子一 样的敌人,还非要把它们消灭不可。好 在主角在攻击的时候可以一次新到N个 **教人,甚至可以在消灭敌人之后实现** "糖尸",一旦主角的HP不足,或者透 到其他危险,还可以瞬间移动撤退回到 出发的村铺。另外游戏里有小块图的 显示, 可以防止研查在转进官的时候 讲路。在学会瞬间移动之后,就可以在 不断地方来回穿梭。

游戏里的怪物是从舞空间中"传 送 过来的。这些怪物的突然出现,使 苏戏者感到措手不及。在消灭掉大部分 的教人之后。主角可以破坏技择物出现 的"门",然后安全地转移到下一个地 方。而战斗的过程也相当简单、只要连 打攻击键就可以消灭敌人。在大部分的 情况下, 只要在每个地方打几下然后立 刻改变位置,就可以做到不受伤害。这 样下去时间久?虽然显得有些场景,但 是对于有耐心的玩家来说,这个过程也 许是他们想要追求的。

由于本作是幼作RPG、风格与美式 园游相似,所以喜欢这个游戏的玩家(1) 还是习惯于打怪剧钱助道具,以及提升 自己等级的过程中导线游戏的乐趣 主 人公擅长使用近距离散器 弓箭、魔法等 等。但是只要掌握了一定的培养方法、就 可以将主人公培养成为不同的样子。挤

沙里有许多奇異者上去很禁锢, 除身你 特别规用、否则不会有人攀碰这些异 A----但是当马克斯的武功逐渐进步之 年, 云金才会发现, 要想把游戏打消, 必须掌握多种武器的使用。因为有的敌 人之资中特定的意識才能杀死。所以 在游戏中、必须反复尝试更换不同的 签备 才能保证原及的履利进行。

在大部分的时间里, 马克斯不是 个人旅行的 但是你只能拉车这 个人 物 他的所有因性都是NPC, 日全經費 他走 期他打击敌人, 在有的时候, 可 以有 两个局命与你一起行动, 但是相 今間性都有自己独特的行动及格 在通 夏福取的针线 由网络常指派作的周围 物表情恢抑你而自我牺牲 不管"1"瓷 要求的体格更好一点。不过在更多的81 健,这些人还是能够老老实实地跟在你 的角色智商不是很高。不过这些人意来 吸引火力,倒也不失为保护主角的一个

(光明力量NEO) 比简类型的游戏 难度要高很多。在最初的几个小时里, 游戏还是很容易的,让人觉得打穿本作 棉本不帶吹灰之力。结果事实证明,这 只不过是一开始让你放松警惕的损害难 而已。没过多久、你就会发现游戏的难 度越来越高。敌人从数量到攻击欲望枢 如果一 比以前有了截然不同的变化 附适应不下去的话, 那就盯着Game Over吧。因为敌人擅长对主角进行群起 强政,所以在最高把你从满加打到死也 不提什么新鲜事情 随着一次次的死亡。 中华在游戏中体会到冒险的观辛。为了 保住性命、主角不得不随身携带大量回 夏道县、但是尽管如此还是经常难选被 敌人科特的杂运,因为在本作中死掉之 F × 0 × 上次存储的地方开始版。而这 2 弁 ・有的进度、包括金钱和经验值部 会化做浮云,所以给玩家的打击也不是 一般的大。为了能够挺过道道难关,玩 容必须问到过去的地方不停地投比较贫 的对手类数体级、这样的"乐维"原根 让欧美玩家彻底理解,倒也不是件容易

党的来说, (光明力量NEO)令人 沮丧的地方实在是太多了。首先要说的 一点、这部游戏并不是一个完全依靠动 作要素和技巧实现作战的游戏。很多情 说下 你会发现自己的死亡是因为自己 8 四气不好。在更多的情况下、假如你 不知道下一步怎么办, 那么等待你的将 是地球般的战斗,你注视敌人体力槽 的时间比看自己的要多。从另外 方面 讲。并不是你每走一步都能被记录下来 6. 你可以在体力不支的时候用传送的

的事情。

方法问到过去的城镇休息存档。但是这 也會時養你不進一市步生同你要去的炒 方。因为假如你不这么做的话就有可能 持在半跳上,从而前功尽弃。还好游戏 国人物移动的速度很快。这容易让人忘 记号验一言向前来, 所以在游戏的时候 定要的刻提醒自己,不要忘记走几步 対回ま存个指。

不过 光明力量NEO) 从表现上 看,乌巴是优秀的地方占多数。主人公 在两手抓要各世器的时候、攻击力更加 紹祥, 敌人也显得好对付一些。在游戏 的时候,因为是3D高简和特效全开的原 田、所以弃效人得多的时候, 当你使出 华丽的必杀技的时候。你的同伴或者敌 人会有一部分神秘地"失踪"掉。有的 时候拖慢也是比较严重的。如果不是游 戏的画面看! 去还很好接受的话。恐怕 许多玩家就不会玩这个游戏了。另外包 当制情推进制 个阶段之后,游戏的动 高術接得还質可以、算是让人滿意吧。

至于说到游戏里的奇效, 很不幸, 本作的配音并不能让人满意。马克斯和 他的同伴们在战斗的时候,几乎是声嘶 力螺的、你可以想象。15岁的梅丽尔在 使用火焰魔法的时候会怒吼"尝~~尝这 滚烫的攻击! "。而且在几小时内反复 四上一千多次,郑玩家会有什么感想。如 果你不觉得难受,那也许是不同的玩家 有不同的贝尔的应因吧。说实话,游戏 的音乐和音效称不上很优秀, 让你听了 不久就会烦躁不安。不过这种充满幻想 的游戏主题、配上这种音乐、侧也没什 么不协调的。尽管许多音乐听起来太短, 过于重复,而进出战斗的音乐也比较突 兀。假如游戏的音效再好一些,也许这 个游戏的评价还可以更高一些。

最后要说的是,要想指荐(光明力 置NEO) 这部游戏纷玩家们, 不是件容 易的事情。这部游戏从头到尾的闯关过 程还算得上是银引人的,但是,假如换 成熟悉以前〈光明力量〉历代作品的老 玩歌们、恐怕对这个游戏的开发者的初 **专会提出陈疑的。但是大家如果能够** 带着 种包容的心情来看待SEGA的"革 新",而且你规划一部流程比较长的动 作RPG的话,那么这个游戏还是值得你

脸了这里提到的这些作品之外,在 MDCD以及GG这些令门主机上也普 柏塔祥也过 可部外传作品。虽然这些/ 游戏的 奢质的确相当优秀。而且其中 之有能将MD F 的两部作品结合起的 作 4、但是限于篱幅这里也只能忍痛 **制器了。键各位读者见谅。**









巴鲁美基亚大陆英雄

在坟里而天冷暴地智的主人公们, 坚强 至其中的威敌。

体证的条件 计人称合约检查系统

巴鲁美基亚大陆、光明客项的主要 可靠的同学。还是跟脸的反派、里面到 台,这片曾经发生过无数传说的土地。 处都是充满个性的人物。一次又 次的 这里也杨息着各种在现实中所寻找不到 大战中英雄和郑要势力总会变化。在这 的种族。勇猛的人马,忠厚的矮人,神 里,我们就一起来看一看在《光明力量 秘的精灵、灵巧的鸟人、狂暴的兽人。 3》中活跃于光明与黑暗的大战中的人 以及夹杂在光与暗之间的"灵魂"。而 物们。相信经历过这一切的玩家都能找



是光之军团战无不胜的保证。

TARRAGE EN THE ONE

种族人类 H & MERESANS

of m E is m · 6 2576. Butter and * # \$ \$. WB 5 200年至55年8年 之明期 名字的言 元是Symboss# x 2

些人类

福和李约坤 2

丰格 前外待 7

* * * * * 16 B

TARRI

. 0 5 . 30

\$ 1 在 11 上 新校 前

名字於在来E Medium # 0

SAR PPAED

作物語:放展の場 に選手の事件 10の甘之日の信服 **自至初集的数三部**

地引起地

出 身 年龄比例是品种区

100 白新白月 東京

\$ 75 GE 65 60 90

0.6 10.85010

医情表少丑写真

1 - 1 494

数要数型に乗

30旅档员

宠琳 种核人员 出身东方

· 自在方· 个寺院 5.女祭法切。因为 伊罗克 3 外面的 世界市 设备 环菌 **全知出来 在接着** 越尼图政第八位机 計議察比與斯所 枚 因而加入了会 世.原斯图.

种族岛人 & WELFERS · 中央"点 战 计多斯图件 6 平比學斯 2、生均伊老 2000年 日 学的由来是Zero

叶月

种核人类 由身远东之村 21日代代表表表示 南町大学 配外年 カサガタ 7名 **会有在"了长沙集** 全,性格有些 中的 Y 18 80 E hest See 92.55

海巴德 to as an at 2 出身印之树海

おいか 田下さん 米納 外架下班走 → 是 A 1971 万 米 表 日田 直英之 **今**一年連れる心事

达比系

此者 印之树海 I MAN E · 是有致数"报 · 0妻年 有什 了· 自英令 5 等0 指挥统 1. · 是一个的 · 中的 WALL TON

产缇斯 种族植灵

* 并在南部村大 1 18 7 時 . で . B + -- 4000 -- 8 · 6 24 6 / 4% 146米京都研究 5-八幡井 "米迪斯及 * 多年的由来是 ynthesis ⊕¥

片子 种族片族 田身不明

新安日 安斯 安 B. 1 W F 15 1016 · 珠火山连中利至 SMS SHED . T 71.76 世 不明 8年前被人从西 162 * 失 去

が ボゲ ペ まれ服 ない とれ服 ない とれ服 計畫等和未通典的 电线原 安利 股发剂 1000年1月4

林北

种族人类 出身艾尔班高级 教团的修行尼。在 A 1 1. 场内发程 4 WELL THE SOUTH (最高的) 明初文 现时被来迫奥4 fe **他** 不用加工 4 **被服务财地**其中的

111 者 最新托尼亞會圖 W F 100 100 100 1 新語·名 \$20 B 30 · 1 如原安阳 医睫状炎 还是统

依沙贝拉 种族人类 出 秦 義康死年至秦京

被斯科尼日本国际 * KAMBA 全 在发生设计 各件在绿道的线 多部被放出) A #2-10 女年 訂示 5 10 女年 訂示 5 10 女年 訂示 5 的感情

容野真 白春 车方

at mag a m 12中間屋雲田の EM W1 / 2, " \$20 - 17.3 150 1 5 4 1 D c 1 0 2 . 至至女性角 不好 力更多 Trate

奥尔斯特 种族 飞马 世 章 在即此片是香田

李年 麦路将车户 本 2. 以下 在 5. 時多 26 V OF TH THE SE esty FW.

占拉比 水 人 秋 田 華 葡萄状灰色香素

松中萨瓦班多 京都 カノ日 等 数 为 / 出 · 4中华产·17 8 5 75 4, 1, 19 85 **经产型的获得会员** 41186.71 来是Grubby(中部。

神威 机器人 A 不明

TE F的古代扩 K 下轉訂程 2. 产加进31 (通 ASA. AT + II AT BY BY BY BY AT 『以发挥100%の が対

种感特灵

日 身 最斯托尼亚帝国 五年 安全 表制,两哥 * 本章 是为 **資政会工資銀而於** A CONT 一く 使き結婚!

· 身 門斯比尼亚马拉尔 * 1 to 17 45 % R T WENTER 高 车均并在 表數均"在海 A#1 "在每 100 中华中华多价 20. 195 10 711884 2 年 7 . 井口一直 野猪丸研究灰

布利吉特

美琳达 仲族人类 出者 裁斯托尼亚专用 N.出表的任意 只 見る中田野の物子 MILT . + 5 12 3 在銀城市 皇前平台 帝国中省对社会下 题. 與原子 去秋 x 数息明了 PA w 多米尼特与性和年 映画度扩大塔

亚夏 种族人类

出身远东之村 十月月与最佳的" 少有不堪在私私人 Bitst Ar 1-0712 is of the a Figure 1.00

討族 人英

是出演 黄斯托尼亚专国 100 日本 · 學等的等值 4 恺 在471、编数、 1 吨子比赛斯 Arrogant (自 Arrogant (自 Arrogant (自

块贝尔

身 最斯托尼王帝四 かかり 立下山 177码十 为证 由周而表的任 中学护头由康安 的侧丘 是多子 と宝在が期出

占拉西亚

滅 保诺貨幣 神族特異 由身艾介班京城 元 身 戴斯托尼亚金属 水 非軍 内克子野 まさかり 尹"资格少年 精道度差。 **计加速产约**节 : 如精灵路 高さ さらい 日子 5日二郎 · 开到 华 · 安 · · · Grac artill Grace

中提供等员等和特多牌的基本 由身需英泰斯托 留計場有 とえー 5 各组建之营品 1824,4# まさい カノヤ **特技工程由每天** 交景等情報 一生结果。

多米尼特 PH AR

数都把尼兰专用 5.日帝38 F 53-空 97 0 2 3 2 . 玩版 ^

种族人类 出身挑地

*5年月1.及亚夏等尼 老子同 末身大陆 *50°2828 「記述ササム会不 夏内的脱走で者 ・力砂ケを各米被 2破而加入了辛比





触和变出患器 たせ人的僧信 **被総上別規則** H 纵下好机反, 非常



2 0 A

出身不明

像是全部 样的生 8. 2011 線下合計 CONMENT

历粹而多數

+ 50 5 61

W 15 S V 10 10 43 0

株 為人 NAME OF BRIDE

日本を標をは 馶

电二 计方所式 · 144000 HINS TV サイドカ BECK - F 11 1 1 1 3 5 a + x M Puppi



背利姆拉 件站 经特 身玛维村

8 5F 6F 3 0 TA 27 ;

A ST SI

1 - 20 Fr # A SIT E



巴鲁美美亚太陆作的另一贯历史

在远古时代。"神"制造了整个 大陆和大陆上的生命,而在此后承载 点"油"所负责的"或症"的方平来 至了这颗星球上 灵魂"是暮和恶。 元和暗交织而成的精神生命体, 也正 是 "油"为了宿答人举内七中的蔡思 而主来的。由此、继承了 灵魂 的 人类成为了古代的"超人类",远古 支給也开始由此发祥、而在此时同时 視有"正之力 和'负之力'8" 超 · 本 身上 正之力 占了丰等地位。 因此传诱贝塔开始推特起这个世界的 A L

然而在此后烦恼于该如何更好地 统治人类的第一代依诺贝塔统治者因 作家的傳統而使復"免シカ"占了統 会协位, 最终如化为條多姻。而此后 变化为锋多姆的"超人类"越来越多。 整个古代文明也进入了最为繁荣的阶 60. 巨大的战主和拥有高度人工智能 的机器人都在这时被制造出来, 但是 同时由于條多鍋的強暴,整个人类社 会陷入了一片恐慌之中。

1000年前,布拉扎姆千年王国却 由于一道从天而降的光芒而毁灭。残 留的维多姆成立了布拉扎姆教、为了 复 美经老姆的干国而活动。同时人类 为了与其对抗而成立了远征队,和不 容够的依诺用塔一起监视封闭了布拉 3 拒绝 5 年 简时为了今后将可能爆 发的第三次正邪之战而把古代知识和 长据文明保留在识别村。

而在王邪对抗的同时, 人类也都 **新发展起了自己区交明。在大约(光** 朝力量3)的故事发生400年前的时候。 在整个大陆北部建立起了一个统一王 国,进入了稳定时期。但是不久之后 子 4就更名为帝国,在森严的等级制 度下,贫富分化日益严重。民间不断 地出现起义组织,而在20年之前,由 干多米尼特皇帝的暴政和饥荒的爆发、 在帝国北部爆发出了由贵族发起的大 护棒反乱,被皇帝派来的讨伐军出于 种种着虑也加入了起义军的阵告,以 此为契机,共和国得以建国独立。

点并在其上建立了柘城。并开始对遗 亦的超揚。并开始与北方守护圣典的

光明启裔开始接触。 同时在布拉扎姆教团内部也出现 了分化、同时继承了"光之力"和"器 之力"的女性从教团内部脱选,来到 7海上部市萨拉班名, 螺铃了总 督古拉比, 同时生下一女婆, 也就是 "简",但是她却并不是古拉比的女 儿… 随后这名女性被追赶来的布拉 非细数结带走, 简财内拉比为了和数 闭的交易把能也交给了数团。

而在此十年之后。远离帝国和共 和国的地方暴鲁姆等一推修多姆从封 印中觉醒,但是由于一些原因分成了 以某鲁细为首的拥和人类共同生存的 一派以及想要重新支配这个世界的一 混,而在这时、绯承新"灵魂"的佣 兵臺懸奪人看新穀田了條名烟。

在简的母亲病危之际。四处云游 来到北方的亚瑟来到了她的身边。而 而人之间的关系依然每个课

此后一段时间里共和国和帝国之 前的炒算不断,但是因为国力匮乏。 共和国内出现了大规模的饥荒。在国 民内形成了恐慌,为了缓解这种情况 而出现的下调税率提信节俭等政策也 引起了共和国上层的不满。为了让布 物料 细重新复活、看准这一动荡时 期,布拉扎姆教勾结了中立的海上都 市库拉班多为了发动大规模的战争而

正身在这个时候。在共和国东北 部灾情最严重的巴兰德地方爆发出了 内利, 简在上限中主张安抚民众的一 系被强硬派所压制、使事态变得更 加谓利、绘此机会帝国打着"保护圣 地"的名号名正宫顺地发起了进攻。 而且通过海上的奇袭不费一兵一卒占 领了巴兰德。

在经过此事后,共和国提出暂时 签订和平条约,而别有用心的帝国皇 帝、心怀野心的海上都市萨拉班多以 及暗中活动的布拉扎姆都开始了自己 的计划。《光明力量3》的故事也在此



从不曾登上过战场的勇者 光明之光得以流传不断的源泉

加思说到"光明"系列、就不能不提一下这一系 列的缔造者高桥先生。1957年10月30日生人、勤现在 巴近天命之年的高桥去之可算長制作人里的一个多前 壁了,他最开始是ENIX的工作人员。但是一直都只 是担当 些助理职务、最多也只是曾担任《第者斗总 龙4)的制片助理。可以说是设受到什么重用。在

1990年时和当时属于 Chansoft的内面家等人 一起从(燕老斗菜龙) 的开支 坦中独立出 来 作" Climax公 司、同时开始为世事开 发"光明"系列, 沙而

在〈光明力量 众神的遗产〉这一部作品的开发中高桥 初和内籍家发生严管冲突。于是就再次参赞〈光明力 量)的开发小组高开了Climax转而投弃世界,世裏对 他也是曹级有加,在得到存金安特的情况下和弟弟亭 桥秀五成立了著名的Team Sonic。在世惠的这段时间 里丰智的精力就放在了这次的主角——"光朗"展列 之上。凭借多年积累的游戏制作经验和他自己对角色 55 多游戏的热情。"光明"系列他的确出现了(古代



的封印) 这样的高水平作品,并在欧美生母 相当大 的成功。渐渐走上了正轨、但是由于MD在日本国内的 ‡和ラ争上室歌絵SEC。同期有太名大量体系的RPGH 现,更有老东京的黄金招牌(灵者斗恶龙)挡路。使 排"光明力量 系列新斯提研究所遗忘。因此当1994年 SEC提出邀请时,高桥还是选择了离开世嘉自立门户。

在这时还有一段捕曲、据说是因为次世代战争的 *A 保还不明了,因此事桥选择了让弟弟秀五首先公开 表,退出Team Sonic独立成立Camelot为PS制作游 戏。而他自己则装做什么都不知道依然留在世裏继续 为土里并发光明甚列这种脑膜两只船的做法 而在此 时制作的《光明战士》、"光明圣标" 3 向於礦都有相占重的实验痕迹。 5 先明力量"量 后的作品依然没能使团颈势、土星扩助局已定时、高 桥颜然彻底和世寡处清靠得,亲自往师师(, 6)

至此事桥宏之已经和"光明"系列无缘。 仓明" 系列也算是走到了一个分水岭上,之后经过了近四年 的沉寂才置新崛起。

但是对于高桥宏之自己来说、他事业不只算是别 制开始, 离开世嘉后制作出了PS上国人并不太感冒的 畅销作品(大众高尔夫)。但是由于SCE想要将 Carnelot收为自己的分公司,而且据传响在游戏的开发 过程中两者也出现过很多魔癖。于是放弃了SCF后又 转投任天堂门下。在为任天堂开发"马里臭高尔夫" 和"马星奥网球"两运动类系列取得巨大成功后,高 桥志之又回到了自己的起点 角色沥青, GBA上的

名作〈黄金太阳〉系列通过启用新的智景和新的系统 而在GBA上获得了喜人的成绩,在我国更是有一大批 的支持者,也算是一期他做出一个既叫好又叫座的角 鱼物溶液设的鲜棉织。

然而到了现在。高桥宏之又穿然把开发平台转向 7PC、把全部的注意力集中在了网络上、准备推出一 数对应网络的高尔夫球游戏。同时对外宣称短时间内 不会再为任天堂制作游戏。在此希望他再次同到世皇 童掌"光明"系列的确是已经不太现实。因此我们也 只有初这位"光明之父"能在新天物取得新的成功了。

纵视高桥宏之在业界的历程真可用一句"东秦西 走"来影響。从FNIX到世事基础SCF最后转换任天 意、中间两次成立自己的公司、虽然这种不断路槽、 不断改换门户的行为在外人看来可能是一种比较让人 沃烦的事情,但是相信在继续上这也是不得已而为之。毕 **登在市场上将多事情都是无法预知也无法控制的。**选 择最适合自己的发展方式才是最重要的。贡献出如此 名伏奇伯施拉内亦是最如《二答

作为 个知名阶角色处等游戏制作人, 在高桥宏 之所形性的游戏中曾名 · 允伊田 百 以"次个名字。 而在成立自己的公司和更是以互动主机线要求作为公 司的名字 再加上作品;多次扩制、象徵的指标。可 见他对幻想中的旅游中世纪的感情之余。不过,虽然 **每次都会参加所承记定、但是从日本研查的反应来看** 对他驾御故事和语言能力的评价并不高。甚至有些苛 划的玩家留下过"简直就像从英文翻译过来的"的华 刻评语。而从整个早期的"光明"系列的剧本和世界 观设定来看,客观上讲。在对整体构架的把握和本身 文化内涵积累的深摩程度上,高桥先生的确和"火纹 之父"加贺昭三以及"皇家之父"松野泰己还是有不 小的等距。不过通过率先3D化这一点和(黄金太阳) 中的种种创新。在游戏创新以及其他方面表现出来的 能力他却无愧于一流游戏制作人的名号。这大概也是 为什么他能在阻力中闯出一片自己的天地,而《光明 力量》当然能在众多角色扮演游戏中占有一席之地也 正是他这种制作特色的体理吧。

最后要認 - 设め是享続委五、作为宏ラ的基单。 从出任早期"光明"系列的副制作人,到在Camelot被 立初期打点各方面事物、使公司走上正轨、他一直都 在做着哥哥的辅助工作。两人似乎也真的有一种兄弟 间心灵感应的默契。据说两人小时候的兴趣和爱好也 都惊人的一致,同样痴迷美军摇哀号,同时也都很喜 攻保幹球。他自己更是一个有名的高尔夫迷,在《大 众高尔夫》的开发工作中发挥了相当大的作用。作为 光明"系列的另一个主包人员他的功绩也绝对是不



医骨骨皮的第一部名性、AGBA F 主动基金

相信绝大多数读者对这个名字都会感到无比陌生。 但是如果说他就是〈光明之泪〉的制作人大家也都不 会太童外吧。难说一款作品的失败不能把全部条件都 推给制作人。但是(光明之泪)的诸多不当之处应该 说和这个制作人所分不开的。事实上(光明之泪)是 泽田作为游戏都作人制作的第一款游戏。作为一个制



作人仅仅是初出茅庐而产。其 企業中個星在1002年計戶 经进入世嘉公司、但是却 是世销部11出身,也曾在 军户服务部和人事部任职 务,同时参加过街机游戏 的移植工作、现在属于研究 开发焓略企划局编成部,可

第一个经验丰富的多而年。但是在主持制作《光明》 泪》时多年的经验似乎是没发挥什么作用。相反在很 多方面都有失娶当。连添田自己都在访谈中承认〈光 明之间》是以角色为主的游戏。在游戏方面的确是有 所欠缺。明年春天发售的〈光明之风〉则依然是由滞 用来物件制作人、希望在吸收了(光明之识)的经验之 后维止 介明、队 真的像一阵风一样送来新的何息。

和其他部 3七身的亚田钢不同、下里阴---排入 世嘉均(外別が毎年人) 駅、而且如果提起館所担当 **分量 在这个时间形显示人不知无人不晓。国人熟悉** 得不能再熟悉的MD上的格



斗名作《曲游白书 廣强统 一般)就正併用自止人之手 此后在制作一些小作品后则 加入了Team Sonic。在高 桥宏之南开世嘉之前曾出任 土服上 (光明战士)和(光 明力量3) 等作品的直制。GBA

上的 (光明力量 黑龙复活)也是出自他之手、也算是 和"光明"系列有着很深关系的人物。

也许是对光明力量传统的战模方式有着深厚的感 情,在当他担任《新光明力量》的制作人时、依然希 随新的光明力量不要全套传统, 仍然以*没*推形式登陆 PS2、同时也考虑过类似〈参知轴士〉类型的半即时 战略的形式,但是由于之前GBA上的初代复到并没有 收到预期的回报、加上战模游戏的没落、最终新的光 明力量还是成为了一个动作角色扮演游戏。引用他有 己的说法就是"仅仅是使用传统的形式大概没法实现 光明 系列的乐舞"。

新九明力量 在世界现基本继承了最初的光明 力量的情况下比较成功地融合了动作角色扮演的形式。 描绘出"他心中的"光明力量"。在"光明力量"和

先明"分走两路的情况下,我们有理由相信。在他 的引导下,"光明力量 可以以动作角色扮演的形式 重新均发出新的光辉。



光明之境 著作小生、斯戏学 开头额看一个 女孩在陈皇帝一出来 每中并约二 外景光明系列中之教育英雄1 矿故草; 接口的法



允明儿童 中华主人《历史新导、任云个性》 1.然是所谓的继承了勇士精神的。 "司里在马克里 4 0什么品、柳葵巴 样 支持情景的" 世朝 TOTAL TARROR



E trenetus Michael Daniel + 4 Pt - 4 5°101十起是人马施的。 時说人一、 5學 節 但是 文档 A AGVIA 题 M 1 . 所以, 用价 能导 电 系 另外, 有调器和中的种族但是怪怪的

w 新野生黒器 平性 たい。 会話 デエ釈が多数 由於在在養生名在音中的時刊 支持特征与有效的時点使 (光明 系列的与多爱好者在玩生等作的时候放生新现据游 **戦學有没有这样的要素 久五久之 芝** 在要責任委託 成大、卡明 系引於物点之 大質在 豆 这些 连 奴 的81%、可以仔细看看 现10年的60次





おけ mmある中 が在連出之前を核会 小婆 下票 45mm3.5mm平均 可服然5分。1、可含有到 意住史とおより タコダ各 船根比較円舎 恒是 下面1. こない寄る日名



4- 6- 5 李表示》 而不學文文 这也是许多抗等算效 九



る 校構版が 九樹 蘇奨學、殺力与殺す的人・他 至下星火攻流的左右对峙。 也不尽触输服线完全在 创45章5°"尾。表示 而是。投方的提角面对地 A. 上大丁 , 上升前压症吗

Tony、全称Tony Taxa、本名不详 1.大概是不例公布自己姓名吧。

是日本著名描画家,早期的作品公同人 为主,从1997年开始、曾经广产多等名 的游戏绘制过同人插画 如 易淬幻想 7) 寄生前夜 北切砂岩传 算算,后来他的才能被一些专门制作成 人游戏的公司看中, 于是后来又下 等 PC游戏做了人设和播画的绘制工作 他 w "Tny Tony Word" 会党的T2 Artworks工作室现在正从事各种括画和 电、给人 种一者就看透叶感觉 三是 游戏设计的工作

尽管Tonyah作品里很大 初刊都是 带有H多到和朔平内容的非主而游戏墙 本族戏弄更新传开了。 画, 他是她是中华人物确实去够难要。 而且色彩比构塔配件十分兼線 从近10 还来的作品来看, Tony在高部人型的时

埃,对于人体比例和姿势逐步繁耀。最 后达到一种运用自负的境地、如果厂田 一个词来证价他所作品。那么 重美 这两个空就两合适不过了 地所运动人 物大其提及性质色、時頭新十分青萄湯

本已, 布Tony 空名气也在日

当SEGA开发新作 针时 之日 的野楼, 点探Tony性 大為政矿人物设定和福展的 绘制者,从某种意义上来说,是为了用 的变换引使客开客笑 1 这个游戏 说实 活。如果不是用力Tony的人员 恐怕不 游戏音好喊的, 但是不管怎么说 讲他, Tony JEARS THRETZ Artworks the 这种风格,使完数OTAKU/ 大之下述 fans 已该很多吧 证明证



· 周人指用至上式的游戏人设。 Tony看笔下人物的魅力确实不可阻抗。 SEGA排析相行等重由質是服允独到的

央定 这也正应了那句话。21世纪什么 被勞,人才 不管大家证价如何, 我们还是对这

位世家保持 种理解的态度记



被珠为游戏业开端的 MINTENDO FAMILY COMPLITER

在这里又组配了当年大红大营的 FC. 如果用·包括来形容少的成功的 话, 官本先生觉得是哪句话呢? 比如"游 理是从这里开始"之类的

宮本田で、京県部政学的开端。 记得宫本先生在FC时代中创造出了

大受好评的 超级马里奥)。几乎可以 说恭所有人都反过的游戏巨化 作为益 得4000万高销量的作品的制作者来说, 育本先生的心境是什么样的呢? 相信一 整人的话,早已有成仙的感觉了

宫本■设仁的感觉免是没有。 笑目而 司, 并广如果设有山内先生 山内等, 任 天堂前午时长!指罪的话,也不会获得这

确定不愧是山内失生 体假了4000万 的销量可不是一般的数字呀

宮本 超级马里奥 维在国外获得那么 大的成功也可以说是非常变态的 不过。 当时我1 也已经抱着这脏的、理进行并

发 所以, 获得成

(周別年)経営部集は日末点の大品で 本牌的特别专访。 地方同样在创金的业士 推和 2天堂风格的树画阁。而立 ケ 珍 118 M. 1 J. J. MYH. S. . T REMEDIATION .中国龙九郎

所着N64的发售 GC8t代的过滤。至 最近世将发售的新主机(V) (C) 本产限中 的游戏10年是什么样呢

首先恭喜您获得了法国文化通信部领 发的爵士始章。不知道您今天有没有带着 您的荣誉勤歌呢?

宮本即当然帯了! (从包望梅田子助産) 这就从您获得的确意吗? 不知道获率 后的心情是什么样的呢?

宮本■原来看着别人获奖的时候、总觉得 真是了不起明 。可是,这会换成了 自, '海棠的附属新并设在城平省什么特别 Mi. 1 福 1

無来是这样啊? (美)不过话说问 来、汽本先生曹获得过很多收项、倡议次 的奖项会不会对官本先生来说有一种特殊 愈义呢?

宫本■是呀、至今为上获得的游戏交师 确立不, 而这次的等项似乎有 种更 人的意义 毕竟能在外国的游戏市场中 装板成就 并且通过这次的获奖、均位 和法国的游戏交流方面

也会有进一步的 突破

从N64的发售。GC时代的过渡。例 最近WII的即将发传 游戏老义度过了10

胁汝

个年头, 真是光阴似调啊!

實本醫品班、對光过得 1 快報 如果 5 N64显 游戏步展的歌 8°代 30814 8 .5. 那么比水中 S加乌斑 时代了 体版 记得10年前当N64发售的89线。 日本的市场非常不易气

确实如此 看来"10年是'个股蒂" 的说法是正确的!

宫本 的现状来说, 蒸妆 () 数内也有相邻 的口號 计如说如何面对手机游戏对待吃 .群功分影响 在这个时代, 手机已经形式 科主 舌火霧品 作为奢侈品的基本机体 如何堪缥穆穆守之军 还有,目前无亚人

古 长 经交易工业并入各项产品等 景色10、五大美和战中 可是称古名原 被.· * 故: [1. 多事新被, 4电子, 旅戏产品在 送金が出り的新ご作

3D时代到体照时代 翻天覆地的十年 是呀,就在前些日子还有人反映手机 游戏的出现大大影响了电子游戏的情传

實本圖學 这样的 一干。这在这些主要下NDS b 获得 可对 读句 (PE) 内脏内脏 的数价产品 还是在《运费力的》 经证 我们没有好相 在家山 广西科母 久成功 新田原这个 的はいよか中部、核シャ使用重要作品利 品商業所有今日於在11大戶10日申報次位 / 句以个意中来点、我认为1996年之前 的10年《是最具有作新的10年 可以原那 扩张序与原数和是最高级的。 布莱用机也 泉み割り:七安暦了立最強的大芒。や 2. 10年时间得难用 切场采塘桥。

是呀, 10年真是很长的时间啊, 记得 10年前在互联网上还不容易被到的c水先生 的资料呢, 而现在一枪水, 恨不得有10万 个消息輸出來

宫本圃确定,现在已经到了连NDS也可以

功也是理所当然的 事情, 并没有太大 的意外 布且,可 以说当时 超级马里岛 的开发有 学成 44战争行动, 医外型心区。 医少由了游戏杰 身向是以正王原生的,所以我们身有必要 非整把、本文化融、资源效后再进行推 **** 使用声响进《游戏开发的》,在日本

有, 在与外的有 所以, 在日本农出100 为处话 在国外也不定 軟器或片出。这 领导力 ·· ... 自好為政治不知图积的. 而 日、我在从事游戏开发的时候 美国的任 大型针引 NOA (2)舒成立7 游戏的简 distract Centr' nsert coin 等原本 50 年用年基份·505

一尽管这样,而对4000万销量的成绩说 "这种成功起海绵的" 电赛基非常有自信例:

改变了电子游戏世 界的SFC与N64

那么, 官本先生対接下来源生的SFC 又有什么评价呢? 宮本■リ字面上来収。 "SUPER FAMILY

COMPUTER 已经锻整了 FAMILY COMPUTER"。并且它也确实填补了FC 上的不足

就是字面上的意思呀! 宫本重显对 首先,卷轴的多层化。可使

用角色的增多 在FC上表现不了的东西。 在SFC上进行了改进 达到

了在当时可以进行 权好表现的

程度 吊妖 技术水 平天 知.























的话。在当时的技术领域上已经是足够了。 始确是这样。后来被到达了N64的时代 宫本需是呀,当时N64已经很明显的到达 73D的领域。通过3D的图形表示,游戏 的环境也变得更加自由逼真了。

记得曾经在N64的广告上有过"N64 想改有"解释" 的标题吧。故籍实改变了啊! **室水圖**稿宝有着相当的改讲,不过原时也 斑为它的改变而使大部分人跟不上游戏的 节奏。最终导致玩游戏的人和不玩游戏的 人演赞的分成了两个极端

从N64的反省之中 诞生的GAME CUBE

之后GC的诞生也是因为这个超球吧! 實本■推出GC的主要原因还是因为这个 世界上还是在華大量需要并希望单纯元游 炒的人。但是由于市场上的种种原因, 使得 GC留然在机能表现上更高一篇,但是还 是落败于可以没看DVD的PS2。成功与失 助, 其中也在得多说不清的因言

设得在GC发展的时候、传经打出了 "N64的反省" 的标语 包括软件开发的 研制性等等、非常做GC水身的故障与素 简非没有任何错误吧?

宫本幽是啊。 膜本游戏机就是要和软件开 发商并腐作战,所以在会弃卡带存储媒 体。改为光碟式存储的做法是完全没有错 虔的。而且, 为了保护软件的防盗措施采 用了特殊的充磷媒体。可以说想到的事情 都做到了。但是因为设修和软件方做出最 好的协调、没有推出让玩家特别期待的游 戏、导致广大玩家渐渐的离开了我们。就 18 点来说, 还是因为我们有的地方效的 不足而选择的影響。当然并不是任天章傲 不出好的游戏来。只是一个公司毕竟不能 对每个参与的游戏都进行专心制作、时间 和成本上把表达不到。当你好不容易下定 决定开发这种类型的游戏,这时候却会有 人说那种游戏不适合现在的市场。不过, 就是因为我们要经常考虑这些种种因素. 才唤醒下一代主机Win的诞生。

- 歲基因为这些版因、才称Wii为真正 的次世代主机呀!

"Wii"隐藏着无限可能 真正的次世代游戏机 如果是这样的话,Wil的评价又该是 往交際で

資本■那要称之为"隐藏着无限可能的游 这样的操作更加有意思。 戏机" 了。

FC和SFC度过了10年、N64又和GC **定过了10年,接下来的10年就要从WII开** 泥,本来不想说的,一不留神就说了

宫本国是呀,可以说是从新开始

从发表以来, 经过一段时间的观察。 Wii会比N64和GC更容易进行软件开发吧! 食本■Wii的硬件系统基本和GC等不多。 开发工具也会进行版本更新。GC上使用 过的程序也几乎都可以使用。所以, 我在 粮GC的软件也可以通过Wii的新机能和新

的游戏方法来体现得更好也说不定。 **廖就是说,很有可能使用Wii的特殊** 手辆玩到GC的游戏了?

宫本■是这样的,GC游戏现在如果去。 手店也可以买到,价格上也会很便宜。当 然,在新的软件开发上面,也不会停歇。 假如我们能在第一时间开发出不同种类作 毛鳞角而已。

不了高用級別,但是如果是进行家用游戏 品的话,也会同时促进其他软件厂等的开 发工作。

也就是说,任天堂接下来会是这样的 DOM:

宫本■对,之所以我们决定下次的 (ZELDA) 将会开发出两种版本。那就是 WalkinGC城 而且,同时发售两种版本 也是一种有趣的尝试。

原来和此

食太■在开发人员当中也一直有人在说 "WhittGC的能力强很多, 所以应该在这 个时候来磨炼它的机能。"但是,我认为 期待 (ZFLDA) 的玩家不是拥着它的画面 水平有名高、而是想看到一个有意思的差 戏、仅此而已。所以,不管是Web好。 GC也好,只要做出好的游戏来數是理想 的平台。

也就是说WB将不会追求表面上的华 丽、而是追求游戏的乐器吧?

京本■対、可以ば至现在为止我一百在追 求那种可以全家老小同时玩得很高兴的游 戏。但是,由于种种原因并没有成功。这 次的Wii让我看到了希望,相信有了它的 帮助, 我多年的参规就会实现。

William (ZELDA) 可以进行"真正"的挥剑

- (ZELDA) 即将发售的消息可以说 是完成了整了。他还曾在1286时它为"景 上級高的 ZELDA) " E?

宣本赚对,好像引起了很大的反响。还记 得發在E3上按住B號揮到了吗? (笑)之 所以开发出"可靠创版本"是为了让各位 玩家感受一下Wil的存在。并且、那样的 游戏才更加有意思。

那就是说和敌人战斗的时候,将挥动 温控器手柄进行战斗吗? 但那种操作方法 不会使人感到某吗?

官本關不会的,因为過控器手柄会对一点 胃动戟进行反映。而且游戏的内容也不光只 多战斗,所以不用担心会有累的感觉。在 F3上野讲对人们说明了可以使用按键进行 挥剑的操作系统。当我说明完毕以后,周 刚也传出了"噢,是这样啊"的回应。

- 版来细此! (笑) 實本■还有,比如在射箭时使用十字键的

话,会感觉到操作很不方便吧? 是呀、非常的不方便,允其是職准方面

宫本国所以,我们在这方面也设计成了例 才所说的按着B键进行操作。结果,还是

確实不領啊! (笑)

文本體其实, 这还是个没有公开的秘密 出来。

派说问来,这次同时排出《ZELDA》 的WU版和GC版的话,玩家到能玩哪个版 水、会不会造成阳线呢?

宫本■现在,就(ZELDA)来说已经到了 最后的制作阶段。但是不到发售那天、我 不能不负责任的说哪一版更好。不过就选 过我进行游戏测试的感觉来说的话, 个人

将觉还是W 吸更的有意思。 不过、相信不等是哪一款(ZELDA) 都会有它自己的乐趣

含本圖当然,不管哪款都很有意思。而 且, 这次的(ZELDA)加入了相当多的要 责。而这次E3上发表的部分只是全作的风

读者对宫本大师的悄悄话 完全坦诚的大问答

在明传这次访谈的同时,编辑1 者举心的问题对京本先生的日常生活进 行了详细的访问。希望各位玩家可以通 过程()的深访。可以更加了解拥有强烈 个人能力的音本大师。



日本生化度计划2 宫本疆主要还是和我的爱犬一起玩 □ . ●近、我的孩子并给自己住了。所 以、我的空闲时间也变得富裕了。可以

好好開觸自己的變光了。(第)

A C 全点 d M PK (M2) 京本■暴映 号你还这么清楚记得。

么别的活动?

京本 男外的话,没有什么特殊的。还是 和以前一样。练习练习乐器,然后像限丁 - 経修前一下院子里的花花草草。(笑) B.46+37

育。 ■ 學(3)、我可是非常喜欢做些东西的。 - 害本先生还长往在水吗?

宫水量坚持。不过想起来还真觉得自己 郁忙的。又是游泳、又是当园丁的。(好 像突然想起了什么) 对了, 上次自己做 了一个狗的食具台。可是,妻子一看就 算了。说· "什么呀这是?" {笑}接 着我说 "怎么样? 很漂亮吧?" 臺 子却说"漂亮是漂亮,不过只是个箱 子童 * (第)

(复) 看来那个食具白需要改进等。 亥水■可能应该加个"湖"。(笑)不 过,自己做东西确实是个有趣的事情。 --- 布泽有然过把这个形象字串到明约将

感觉的哪为 實本■ (規了一下) 好像不妥吧

到现在为止,最高兴的事 機構什么?

---请问到目前为止、最 今宫本先生感到高兴的华

检查什么呢? 宣・管文种事権が果设規不起来的ほ

高志圖真的吗? 那就说明大学合格以后。 还没发生什么更令我开心的事呀" 【笑 】 --就连获得法国颁发的终士勘章也不

京本書可能範

百万、可是、获得法国勤幸的日本人可 并不多等! (笑) 含本■但是,在自己努力之下大学合格

的时候,更为愉快、而且最重要的是。 大学合格以后,有一种自由的感觉。进 了公司、就没有那种感觉了。不过我的 **惨况可能还比正常人好一些**,也相对自 由一些。不管怎么说在大学时代是最好 的,可以完全选择自己想做的事情。



最近, 令人气馁的直馈? 国本北北成到王俊的事情? ▼ 宮本■是什么呢? 玩(級

炼大脑的DS训练)觉得自己施力不够? 也就这样了吧。

- 哈哈 也就是没有啦! (2)



一 有没有什么想对现在的年 轻人说? ---- 实本先生对现在的年

₩人有什么建议呢? 實本實有很多。经常对他们说 "好好 用头脑考虑考虑! "、"站在客人的角 度来看待自己做的东西(* 等等。

-- 此故异世,更要评价自己才能满足 别人的要求,是这个意思吧? 常本■有的时候, 数算过了自己这一

关。也不见得能得到玩家的好评。更别 说连自己都看不过去的作品了。如果作 为客人的你。使用了这种不合格作品。 你会怎么想呢? 相信都是一样的。 确定是这样的。

宫本 经别才这么一说, 我突然想起什 么东西让我生气了! (笑)



量近吃过的好吃的东西? ---安本先生最近觉得好

**** 食本圖好吃的东西嘛…… (一期发验的样子) 汗热热不起来呀。 (笑) 好吃的东西肯定是有的。不过, 就像刚才生气的问题一样、突然问的 语、还真不容易想起来。

---- 實本先生MPIKU有没有什么生气的

意本■那个还没有。 ---PKU具于什么关呢?

宮本■属于牧羊犬。 ---基在屋里养吗? ★ ■ 暴 研 、 順 ・ (東 然 不 知 想 起 了 什 么!最近电视的主持人非常令人生气。

世界杯的报道等等。 --- (斯才的提问已经过去了……) 是

呀、确实有点、

现在最想要的是?

一 宣本先生最近有没有 什么东西特别然得到呢? ● / 官本■想要的东西嘛

希望不要问些奇怪的问题。(笑)开个 玩笑,想要的东西应该是客人的微笑 吧。在剩下的人生中,不知还能做出多 少让人微笑的作品。(一边看着助章) 这个真好呀! (笑)

---那么,在客本先生限中的电子游戏 五什么样的呢? 河本面可以称之为"实现自己梦想的工

具"吧。就像漫画一样,我们虽然使用 的不是画笔, 但我们可以通过程序的组 合亲完成自己的梦想。可以说,获得这种 "准具"是非常牢运的事情。

我们的商场日新月异加入了不少新东西。王国之心再出手链新品,可与以前的项链组合

- 汇款討调注明商品编号和购买数量。 (例: 周边1034,2046,3047)会局部胸급在汇单
- 上注明会局景。 即资标准:卷张汇单不论邮购商品金额多
- 少、配務一億为10元/含每件包裹的往号票3 元及包装费和部港费)。
 - 郵购地址.北京东区安外部周75信箱 发行部
- 郵編 100011
- 邮购电话:010-64472)77/64472180
- 全挂号欄包装完要送到你手中」

每张汇单邮费一律10元!













● 心人气经典游戏《王国之心》中的"王冠"标志为 主题的手段 长塔可根据属戴者情况自己调节 戴 起来触感光角银光炫耀,游戏迷超值选择







■ 以解判长 阿尔卡迪亚帝国 达尔马斯卡王图的标志为主题的项链、完全真实再现游戏中的设定、感受置身游戏中部介字或够明的幻想世界吧



前后表界根据第三甲囊的花纹制作而

来 打开后内侧刻有经典名句 ask of thee art thou my Master? "表面 表盘 是庸致的赛芭图案,射带特制表袋



●、死结 中人气最高的角色是谁?自 然是就可要又搞笑的魂啦。这个"歌之王 的魂玩偶制作精致 手持表克风劲歌热 一脸认真的表情生动有趣



●和A級的材质相同,提起来手感舒适, 大小也在24-13CM左右,手举双剑身看死 霸妾,帅气凛然 放在自己的床头或者送 人。砌一样别出心数。





「※・重与無常不可無得」

真欢吃水煮色,喜欢玩游戏,喜欢看(申收)。 也喜欢主持国家、这是第四次了、肚子身缘、小体体 尔篡权 期,想给大家带点人惊喜 每次主持国家都会 割含部分自己的栏目 这次稍微例外。"大塘画廊"和 "超G女生" 料目会在这一期入住 明察, 也算是每与熊 掌部设扔下、说到"欲",人人都有 微软想要占领 日本 玩家想要拥有PS3、4. 市想要让自己每10公斤 这些都是比较难变现的东西、至于当下能做的、微软 还是老老实实看好欧美市场、玩穿还再抱着PS2等《故 神2)等最后的大作、而, 点呢, 这朝好好主持母家, 止大家能在这里玩得愉快。最后还有 件事 以前主 特阅家时,我曾经登过自己拍的一些照片。叶子回归 之后就拒绝满足 ()市的这个私欲了, 味哈治 这次的 机会我是不会放过的,大不了请叶子吃饭作为报答。

[馬· 被乐乐不如众乐乐]

京里热闹啊 纵观电软的诸多栏目、由读者参与 的有"佩关族的家" 发带捻线 "大埔區級" 中国电玩榜"和"超G女生"、不过这些当中,陶家 是填银与读者交流最多的,也是受欢迎。所谓"独乐 乐不如众乐乐"就是这个意思啦。和大家聊聊天是多 么快乐的 件事读者们可能想象不到,因为平时编辑

们要么拿着手柄呆坐在电视前打攻略,要么埋头电脑 前拼命写文章、再或者也有东森西路的、总之忙得不 亦乐乎。倘愈不但是读者们的意,更是编辑们的意。 每期空言出刊的时候,大家都是多着先看这个栏目 的。因为喜欢这种轻松的气氛 而做闹家呢? 小油就 更是乐在其中了。现在终于知道,原来阅家由叶子主 特也是有另一层因由的, 心情好可以美容 也可以减肥。但不知道只 期營不管用?

天· 京服养景条何天]

什么时候可以算是良辰美景? 喜欢摄影的小洁白 从买了相机之后很少省价会外出 缓身手,看着春光 已逝、夏日炎炎、难道又要等到秋风游起、冬雪飘飘 就怕那时候重又等着养暖花开了 这种小情只能 用遗憾来形容。就像现在的游戏、PS2已经新考设有什

么可玩的了。Xbox360也勾不起太多的兴趣 而PS3让 人很难接近,Walladoll 少有传统的经典游戏 何 时游戏的良辰美景能够再度降临呢" 久多喪木健 你 物钱想换了吧 此尔・盖茨 作还不会学乘 点吗? 岩田県 我就不说什么了

【公·谁说女子不如男】



不过分,不得不承认, 韦之前的把关还是比较严格 的,好多报名这个广目的玩家因为"电视游戏"的资 历不够深而被排除布外。现在看看,小市的所为似乎 也连背了这个严目的初衷 想得初风林和我商量这个 **目的时候,目的元非是拓展一种与读者交流的方 式,并且因于 电软 的读者太多是男性,增加了这 个样目之后也希望能获得女性玩家们的关注。以前我 说过、中国玩家是个弱势群体、大家应该闭线、现在 网游发展速度很快 但两游和电视游戏之间的界限也 没有那么明确, 就像 FF11 等 再加土女性玩家的 这期"超G女生"入住间家、我在这里多贫几句也。 数量非常 2 所以这部分计家更应该受到关注。小沛

在这里先向过去等选的读者道歉。并且郑重宣布 凡 是要欢游戏,或者跟游戏相关的动漫、cospiavin女生 、软饰大家来参加这个栏目

[強、新歐新铜張梵點]

叶子比较感性,相比之下,我吹嘘是个妇叹子。可 は44年1月東、御名人総与惯了近いインタ課得る来 而發盼 说说自话也就是了。为就新点得点和思维等 才干的, 川 两也学不来, 不过这次主持几季 、市代 是动了不少脑筋、将另外两个和月17个型甲虫数是个 不, 的考验 谁知道效果如何的 文上亲鲜感是定 7, 关键就看产生之间有没有相互排气。

[比:~山还有一山高]

玩游戏要想热闹领得比。两个人还是格士 三匹 个 A 提品集车 再不行, 十 1 个人分计 大仓奉 合 外属至00为此别处不错。但有7.60分的安置 可以以 大家在玩游戏的时候更加投入。另至《里安存惭愧》 PSPM (鲱雞 風險製品 人手已经快从个日 7 和朋 方 開室財政的原数环不足100 mi,用助针,如仁上 1000、据觉得这是辜负了这款游戏的心境。但谁知何 1 出PS2版呢 而且北京的市村1 中小口石 计、每次 去只能看着高山水 根本挖干进产 本外 之或而不 。此者听说我喜欢 · 切颖 · 后知时用要与我较量、其



蛋白少人交叉。 如 放 编辑引导效应,创造概任 他看前这什么城山 " 通点使心力 空前 声中将 国家的时候 好有不,这老女们看到大师子比较,这 好像没有什么交货的身大 广管大场不同 世野八年 自动额 终 平县两个人都大、饰一英、气要管理 名 约1 放知之7

[本・ 事处不注意]

\$P 颜色 发展也没去什么 点的 7 抗指 翼, 、 4在 电软 於於日正在之 筆 个走头 回

大看看 《前前许多1 》就之多与,读者1 独特。自 己虽然之實不. 。以入物',但在杂志上听说的话 新结天教的 具有· 看着 压力 定是有的,甚至有点 京公子中華 与约书等评价的城、高兴是自然的。而 有型以的Pi妹、茑菜们之外存在 这 才多矣。《南 →周由 毎原ごそと、協権新足どを做自己的栏目。 根着专具护工作物针 个件的新新青失。更让小湾在 まれょるで成役式が 生物自己像一个不懂曲数的老 4 F 9-4 部 - 有利權王昉年饭, 深得启发 这家 包可数 2 G n 图 F

...... 批评价 / 但消息与可抗在学校型执了, 太不了无聊 水中河 財政 由名 日本也不學什么好土實

人生自古谁无死 留取申软照汗青

杨建复] 曾峻县 在给家写值的时候,发现写地址时所在年级 MIC 又向上升了一级,发现时间过得好快啊。在 不知不觉中给家写了一年信了。叶子姐又大了一岁。 未明 a 都不可以順。虽然学习压力又大了些。但发觉 这种坚强的学习生活也不长了, 粤好好珍惜剩下的时 间、投票与《电歌》一同成长、进步 From 山东脚城 傑伟

小油说 听你一说,我都不自常地开始同忆大学 整叠后的生活了 学习时的现在分词 "我新,但过 局的成就感更让人无比自豪 不效型象生假我互举上 大学现在在下什么。或者如果《专》中数 15在又从 那什么工作 感觉自己已经不能点是越来越大了。而 罗越亚越缤然 电钦 也是 47 翻开我即见来的

卵几明、防真軟株で、・1 如 アルキ変が多在太 太 日中ツ成一十年新新融合「海道」が、二和年 A HAMMERS ATTITUDE ON YOLK 成代 1程 3501将会理场上将专项 4 计中景市努力

大怪,你是我的偶像。但是你再跟一些游戏 大怪、你是我的知识。 高手PK时,要给他们点面于嘛,老是赢,多 一一一一一一一一一一一一一一一一一一一 From 河南南阳 李杰

作为令人"大惊"中学的原则 人裏?想当却他 外形偏線とないは情に重り左手 ご果物と 、森で 惟 知 《外在下 历》 簡單 新四日 主意,这个 實收已经扩放 + 等效数均衡 寸 (1) 经重要 アーカグ ライ南においいのでは、大学では、経 權力進亡,但不是每年,成立成功於一一我们也然外 人都銀生了如果少吃 如在上面自然的眼子中有个分 C、发展整行公司 中午全部区域上发现 美 你,我怎么跟这么个:告你参加的证明

高三了,每天十四个小时在学校,真意呀 不过我找到了放松的方法,在学校教室里玩 PS2, 买一个小电视, 把PS2拿到学校, 利用教室里 的电源。本人因为学习成绩优秀,所以可以在班里任 意挑坐位,挑一个角落委有电源,主机电视放在书包 里,书桌里的书堆在电源边上作掩护,手柄放在另一 个包里, 要是被看到了, 就把书包一拉, 盖老师也不 From 河北唐山 董子章 政器我书包。

型園程" 这么爱; 草及さ生 りゅける 不対你 护供证据是非常规定等 医检验 下景似色的地方。 在数室里计解成分分片充動唱音 打好人 五外内层於 是市的不善學 名在广文、下號水平、,我也收入多

很久只玩WE10,感觉都没耐心玩RPG,我 的一士维游戏都没玩、程语怎么办啊!

From 陳西西安 苏文广

价的 战国王双2 玩了多久 在 天秋の叶子 55.5 400多 印字 作这位不是覆塞的。以 前所 主天万年列都设在11181功能、作品简单1几件和的 为实施政门有值得研究所此为 像蛇身么多人玩 软件 丛, 珊州PS2独个自己出 个游戏 排也不会觉得 no 你点面"有 大烟游戏、青 1 当初作其它门是为了 什么 寻某些得有一遍人员的呢 形数把当初的共趣 算出等 中等中 房外 作的这种习惯政在很多人都 名 エ、計 増のマリン つきを改立変製的 今原因。

中國開館应该让提出數值!



●依靠"神奇"的压响 5 分战胜斯洛文尼亚, 上一些球迷的信心刹那 ク回爆棚 与希腊队比 赛时第 节的局面, 更 似乎把中国篮球"超欧 赶美"的梦想变成了现 实。然而老到的希腊队

在接下来的三十分钟之 内便毫不留情地把中国 男篮打回了原形。失误

次数23 2的对比。让人感觉这不是一场比赛,而 是一场强杀。看着希腊队演断无比、极美针对性的 战术套路、再看看中国队只能发现症结却完全没有 对策的慌乱,这不是某一个人的责任,而是整体水 平上几个档次的差距。当然,罗马不是 天建成 64 、欧洲篮球用了二十多年时间造就了可以与美国 根幹後のよう。如果给我们二十年的话又凭什么说 分一之途 S上跌涨呢?至少。中国男篮与那个烂遗 **叶里。相比,还是为我们保留了一丝希望。**

● 19全 这里忽然又想起了92年那支真正的"梦之 D. , \$1 年35 员都不是凡人。他们都是天上飞下来 SUBBLE.

小海说 这期说男篮的真不少,希望大家别烦。



● Mana 潜攻 「母蛇 ノ 」 ロエ神助 アる 康ノ今 「卯 T 日 37 5 6 1 英 4 校別近有出 **筒外文原版も: と际在、便将「玄馬甲夫」で着。 こかってり 消年前往暮れ 進** 知到了海淀镇,才知图书大楼正在外部装梯,"天皇虽然最上。" 785年在,扩建 全天、投設在西京報貨不停 转標率時、核州景主立立、身上早已汗道決賞。无 奈之下 「帰非る人心自走共成」を一本(2) 「享受中央企调的青海、边品 味ける。その呼音、一行者、景色に 及至手中央着几本特定出书店、日ヶ戸外 偏声 想起自从精出核 ,如此经历尸许久未分,今日得这举日之明,随然故回 了击,作,生外饮效 不禁毀道 辉实计器共产 名 医自由线图法

小体说 妻子发好来二年校情一吴庆昭第7段 相称ニーナ 。基本都自転在 PSP F 也確定有点太可惜了。于是推了个朋友型效力。如果。现在记性差了。 新新书或许能朝自己恢复智力。我可不想提新力· 5



基門總 門 經傳室 等表一直疑思有什么很多時後中的人物都不会者 但看了你 的遗憾而之后,在于他了一首目的基础在京今更何



行手,正文的提倡。我以我用吃付卖有客了 一連四極 有息每一點都具實化等 责"偏身会求我吃饭啊! PS3可以均分需!你还谁说? 最多能可變气,決



切字。 2 一多. 绿巨人长成这样分类刺激取好。看起来无比想得 观岸有着 原文的导致 但看控于以想象他是一个再度的人

不知道众编辑对"幼稚"的理解是什么、投 现到很多人说任天学的游戏幼稚,但我个人 觉得任的游戏等下顺面电池边外。还直找不出哪里幼 相 相较之下,我觉得DOA和GTA很幼稚,彼色慎 与都力所做引去优游效的从一是看正的的相

。但年至"银門"的人一正是,有"太"等定合。 如有的,由"日文型的"两戏帖人"的"两文中哪些比较轻"。 如,我就说是这一份有一分的。由个一面都有自己的 网络,有多一排中理理的中華。有比较新四面接受。 有心事为仅至的自己的信息。不可如一定"内容就 数而且专于严重的任人发生。"《上述中文》,也可以是一个 "人",这类似是从为他的需要的情况等。是一个 有后就是两个英语。如何他们

你挽着担。我牵着耳……



PERFECT

了高海之,加班之余经 無和標序的發子II.企西 源、由上PERFECT 發揮 或过阿著 FF.、对而游 的印象主要美印电极影响 人B*的,人书、在听了猴 子的进步方后,PERFECT 才初步领略型师 器的整 数千戶人的一步力力

●最上英名其效的途上

●有了大埔巴的標準尼車,投对英級也格外类法, 从今年的中局看,切尔西的已奉推管不一,当然本 人并不壓妳他的执教风格,只是縣记華言介很有歐 斯鹿里的味道,作为茶今饭后的,亦是但不错。

●所3风靡编辑部、相算下来也有5、气迹其中。这 作的年雄相等等始。算是相当时典而传统的作品。有点导说该体首发就卖出了30万套。NDS再火 塘相信也会进步升级吧。

● 点话就开京展了,做媒体的又要忙得四點朝天 了,在这里PERFECT提前感慨 下,也请读者朋友 密切关于我们的报道

小海说 可怜的猴子,似乎人人都觉得这个家伙 非常好玩。而Perfect到是其中 号 母最色的 PS3可以自合數。如您確認的 最多能可提例,是 是用它取提的方。它可能不能不好。 ,最後 360世 近好,故旨电易凌也。,女世年主机的非路失能 大,发热量太也是參和之中。 "过大身也不要太阳 。更不要以张传统,来尼尔不会真的便到把PS3做成 取職份备呼。

From 厂东连票县 異万层 这种可能应该是发目内心的。但不知道作物 何开始自己游戏生遇一万次,广大川步,我知道这个 年和对于多增新游水等等强势的,对标准并,该不 定父母会实验计 台主部 不要大打住,更不 自舉比,喜欢游戏了见情效,定要什么主机影响有。选 个还含色自己的数封了。

※望回家越嫁越好、我有一个建设、以后超G 女生这个栏目可不可以放在电击收藏上。这 样我们可以看得真人了 From J 东海门 海伯斯

你的團體決不定金項與他。多个村日現在的形式 其実也并不是很理想。 《安格是到了均值适为改革 的时候了,你的这个意见很失致"也对诉证。不过这 也要看那些女生自己愿不愿意,未对有的人在镜头前 让较物来。

是 順王昭 第三回半年大平午迎累了的时候就会 站勘来台动"下,而 Exix"中享完全就是填大怪。顿, 虽然不是么用力,由上"才生"立德一招观,结两人数别 接力尽的时候,唯正才改手,也 3 平地继续工作 师政呢,大怪童女友打巴程是根本播的了。

"游戏难,难于上青天! 有电软后,我已经登月了!"

如果把每天上课的时间换成玩游戏的时间。 该多好啊 参师上课讲攻略,和游戏有笑信息,每人都看事机,还是不想。

From 山东济宁 聂维廷



1、 超近01 F 身温柔了好多,都身有欺负木 实啊,不能心软哦,把女王进行到底,家人 都支持你" From 重庆 王冬

反対 "寒暄" 暴力 大京不要再編成叶子当志人 『, 好不容易送『期要 ル良" 故打大愕和荇 葉 n, 这期升粒又动止 F 『, 你开 ンプ?

雄不能物回个或或配一下。支持你们 身 20世 多。他写过报念信,下、支持你们 身 超级等。 現去等一年都夏更过地致。心冷了,不想 安、前几大路过报学前。一下设置特性。 大戸一本 中 子,有好多感想解除说。 波克爾先 月一下、能增我的 维你的限片如。还有啊。 長有匈站 直瞪眼的说,我 一个字 影響 下ののゴテ大连 白展堂

自近比較優,比較優,由比你規。



●没有哪一代"真三国无双"系统的作品,小沛是真正将其打型完美的程度,年 初发售的PSP版《真 国先叔2ND,邱成为了例外。全人物、全地图 全副将、 全战马,全连槐 说实话, 玩得想吐了

● 前由日子并让太阳祭里又发现了几颗较大的杆星,因此原来的九大行星可能会 中所十一个 培養を機能这个还沒有下文呢。冥王星又给錫出了九大行星行列。

秦吴和学家(1)图尔也在及语的81候 ●中间里签啊 比明足强差肯定的,但咱能别那么多低级失误成吗?仅在一场与

希腊的电源中就让人的心情大起大落,差点心脏病犯?

■ □袋妖怪 钻石/轮涉 对要交称 好快准备银子 而且不能让女朋友知道。

最近确实过得非常平淡,而且原本打算好好过第二个七夕的想法也包 3.7 目前的乐器也就是还证PSP了

现在翻开电数除了看闻家。龙哥和玫瑰外。 其他的都不太想着了, 因为现在的电软介绍 数数据是PS3、XBOX360、NDS、PSP上的、PS2 的倒反击看不到几个,虽然牧也已经购入了PSP,但 据业对PS2还是有着很大的热情,我知道单凭我这几 句话是不可能改变什么, 但是希望叶子能够理解我的 dollars. From 广东开平 课富文

现在大家都在这样的困扰, 并不是我们不规介绍 PC266/维也, 定在具PS2的推动规密组。 几乎快要 9 存什么好作品了。我们之前作品、tor. 1、PS2现在值 课期待的作品最多有 62402 至916194 〈勇 老 1 世 发9 等、虽然看发物表上不有邻多作品,但真 在值很玩, 值得我们大编幅介绍的具在设有多步了、您 40.84 咱们中间的商品业业现在别成分不是一个专用。 **肿以看时候这种抱怨也是非常无奈的,谁都无力解决**

叶子姐啊, 你好 东京电玩展快到了, 我真的 OIL 好激动啊 想想Wi就要发售了,虽然在东京 电玩展上看不到,但PS3也不错的 听说你很喜欢家 尼的那些主机, PS3发售的时候你与该会是一时间购 From 山东威岛 赵天明 入吧? 真的很羡慕你啊! 据最新消息, PS3在日本省去数量只有10万

th 愛想在国内第一时间陷入的活」。E中要上方元。思 怕叶子也只能暂时忍一下了。



查许见PSP的《非二国是规2》里也出现了去个家伙,他居然此名 布还高!而且由于他长得有特点。所以当公束也很好者。



以前美国家中高三的大哥大组们谈论到与简 查别案, 也仅是添然一笔, 未管拥自己也会 有一美面站同样问题 经留恋于索 如同温室花朵般 经不起风雨, 还是暂时高家而去, 打捞一番, 然后衣 傳还索 其实所有人都会选后者, 但从感情上却无法 割分罢了 但现在我们高 学生面临的只有高考一条 路, 有时都不好食用多回家的路费, 与其如此饱受煎 赖倒不如暂且忘却,尽自己全力拼搏,之后了无心事 地国家休息 叶子女士,不好意思不能回来看你。不 过一年以后希望有机会去编辑部看作,在此也与将参 加此次会战的同志们共執 加油, 年战争结束后再 From 動庆 夏天一 相会

送战友 踏征程 默默无语两眼目 耳边 响起上漂铃 对于离开穿。整件是《然的、小市我也 曾有"小文段经历"。但从另一个方面组 你的离开其实 也不用大端行、谁说事 的学生放员邮票读本职》在 休息的时候看看《电验》也未尝不可、思得劳逸结合 即, 味地图 去苦读也不见得会有好的效果。当然 啦,如果你的自制力率的活我也没有办法。总之, 考 大学是你目前的第一要务,考上之后有你玩的。要坚 信黑暗总会过去, 曝光就在前方、大学校园正在向你 哈哈,现在努力就是了。

"叶子女士"这个称呼我是第一次听说。 界怕管年齢大学女人オスニュー町

卷是框王表伯谁? 除了叶子外……



司也能路身世界前5 的时候。(电数)将会努力做世 界第一的游戏杂志 梦想似乎遥远,但希望不会破灭 "希望大家对自己喜爱的 游戏不要放弃, 玩到底。

我是女生,喜欢游戏、喜欢电软、喜欢家。 MIC 11相急的程度可不比男生强限 看了这么多 期"超G女生", B觉得那些女生说的到底是不是真 研》重要将依然形的监狱》设定试验的肥子够太了。 我是学选的, 经常面对死人, 但玩《零》系列、《死 魂曲)都怕得不行,到最后都是男朋友玩,我在旁边 看 所以我喜的佩服超G女生们,那小沛是不是真的 亲眼看到她们玩呢? 我真的很想知道啊! 光凭口说那 可不经的 From 广西玉林 養蟄

姓41.是不是真的玩了 我的确是没有亲眼见到。但 每次我和她们聊的时候几乎是每个细节都了解的,这 些东西可是有不来的, 所以真实度绝对可信。谁说女 生就不的玩學饰游戏 、小本自己倒是摄客馆的。另 外,你有没有一样参加"超G女生"吗?

没有比脚更长的路、没有比人更高的山、设 没有比购更大的地,及没有忘不了的伤痛。 事业 尚未成功。大伙仍需努力,再高的天也要落在眼里。 再大的海也会装在心里,再远的行程也有短期,黑夜 的尽头是黎明。花条的尽头是收获

From 江西省 礼轶翔



●本人最讨厌的季节就是冬季,第三厌恶的就是秋季。人家都说秋天是收获的季 节。可是我却没有任何收获,反而眼看着很多美好的事物情然逝去,所以计划开 绘"秋眠"。…

●一到秋天就常身不自在,晚上锋不着白天睡不醒,此外还有向无耻方向发展的

●受到了外界的诱惑,把(最终幻想10)拿出来重新游戏,发现真的是神作。个 人认为至少比"12"强上很多。

●最近被人催手礼催得很烦 无论楚叶子还是小洁,见鈎我都只有"手札"两个 字 有朝一日我来负责催手札,上厕所的时间我都不给他们

经非常客气了。你看着孩子,我当时就差拿刀架在他脖子上了。





游戏是一门艺术, 一种不屈的精油

经工工工作 会知福 最近刚和一个曾经的朋友观新义绩、原因是 NE 两百元钱,就当花两百元买个经历吧。人总 禁自私的, 每个人都是, 程度不同而已, 现在自己复 读了。厨手抱算算、真正推心置腹的好友只有三个。 而他们都要上大学了。其他的朋友充其量也就是认识 的人这一范畴罢了。九月一日要到了,我要重新跨入 痛中大门,而他们到要去象牙塔中深造了,一起玩游 建的日子要等到来年了。明年的暑假我一定会拥有自 己的PS2、大家一起玩。希望我的留言能被刊量,也 希望他们能看到,如果没有,也希望他们能感受到我 的祝福、祝颂惨青年、智障曹、小可爱、大学生活顺 利, 举业有成, 07年的夏天, 我等你们回来, 友谊地 久天长。 From 安徽锦城县 悲伤的快乐 虽然不知道你为什么和朋友"恩斯义绝"。但为

/200块接的话,真的值得吗? 你的这封信我觉得很有 于 管的必要,其中有教育意义哦 与 ~ (要标表、 市 實效療法,如果不是來电影的法 おおみつ誰望 (1 表情了……好、宣归正传、日中四约百年。有

第一、抽牌就不管附注 ? ! 水气 b可以影例法。 1411、悲伤的快乐 新生 8年(1)朋友图里的

蔣忙再累也不能不要革命的本號



收略, SEGA領大用PG 全部 泰年 FAN 1, 16 **倒开 で 由手进 *** 游戏与她的经季了。 近期 驾驶铁板等 和 中一致政治 两个场 块将系引恢复而此, 产 广大示章提供更多的游

●本原約3 年2時出了「光

数ペンセ・自由 的

对信息...

●本期景(电软)190期,距离200即不远时朋友们 ●最近由矿物质水改噶矿泉水,但叶喝起来味道就 ●除餐是我的最后一情能等 要坚持、要提住、

● (游戏推译·秋季版 即将上产 身各位偏离。 万勿缺力。

●上期限定期 FWehn单数发售时间的。但考虑至 任天徽勋要正式发布详细由35 在这里我就不胡 略了 谢谢大家,请首发一定要定 台

●本期话不多、竹工作、羊丸会和助结束, 诸各位 至食治療養

小海说 有很多读者来信点される看でを気材で 的东西了,觉得风林是不是很闲。其实他已经快 忙死了, 眼看着体量已经比小洁都轻 . 定要 保重啊 [其实我是不希望只有自己胜]



●最近完全流送于NDS板的FF3/1 年天和抽着的在隐藏体室附送表、FC时代 无数的囊蛙小人对人好人 早好每次物格 鱼为之后 里默默祈祷婚姻洋葵出来 事实 一切中人员还是扩發多合叶 每处值具指图是一大摆的详萄情,但此 業だ 生的わまでマルエンモナお差式を向りの時間よ在果好上太多

● 11. 一志ア神神等・第5 青紅冬で美術が老を而无法自被后、毎次打电话給 楼、餐店、「餐店」、只要我报士 表现多了高饭 对为马上放自己知道该往哪送 「 由立可见, 《養布某方面足够 专业 - 检究是能获得别人以可的。

●) 皇難以確認了我个婦と皇長砂霜部女士婦人園報、以明获得更多階段業施主 8"借口、人、预驾赴来、果然是很快的

1.16 。1.4对 件整备的抽着部直令人不敢相信,现在领馆 听到他的声音 F - 数分价值。他又要点看抄多了笔钱 7、估计他对复施中也是同样抽着。

今者政府核 (女) りっと ナビス関語主義保険計算 EPSO + 5 - 5-4 7 184 % - 10 Er Er St St St 收收 拼动势力 丘 专业学术部、个朋友在大学里 广合 這里也要複輯 大区高工主邮表 看内特既有益 身心, 49、赛曼沙奇主义 光平 赵大皇长久之计

第二、祖王平一 3 不是中國新星女母都改已 新州北京中华 中華 中華 医医疗核管的 有質 是OJは南からCアメグラー : 日放分文性で放林 大城市与庭PS2人。1945年 平立 店中去休休。 PS2 円材ル 海及モニム 人 現代是北京金 北性 鈴 看看所在外面が知られる時は そりと解析に 最終 公₩10 PS。と中多作 1. 在来有一体外盤不 多种种类 · 5 种 · 6 . 本 1 人間大學 最高條件 (201 2 本有名文 1 PS3、 古老牙切不足 在玩RS、沙蘭花 自然可达主义

其实拥有一台自己的喜爱的主机就行了,人 VOICE 本来就不能花太多时间在虚幻的世界中。不 过既然玩了, 在玩的过程中就一定要乐在其中, 本人 就是惊讶于小小的掌机竟能实现电视画面的效果而咬牙 买了PSP, 还附赶上几个多月前新的豪华收费2300 那时, 苦啊, 不过15版可以玩遍所有PSP游戏, 有 时觉得还是很值的、钱都花了还管他花了多少呢。就 是选择时比较部份、那么多游戏摆在面前

我的PSP-有点数据数 "每次计可P"解影很较 1. 而以1分分有15 5~4, 的线线, 每一致游戏 Y - , 有好甘中以《有要最多子亦自其外目标 文本 # HEOFIE ... 我 · *** * 数 · *** * 名.年, 2.8版 PAPSPET 1 500 图中 新角 主动物 数原设作器编辑数 報信になることの日

From 浙江舟山 貴郎







玩了二十来年的游戏,家里各样机子堆得像 山一样,算是老一辈玩家了吧。风风雨雨, 坎坎坷坷, 父母, 女朋友都强烈反对, 可我一直没有 放弃讨 我坚信只要不过度地玩物丧去。游戏会是我 最好的朋友。还有,我是WE饭、我是生化饭、我是 机战饭、我是无双饭、还爱吃大米饭、都一样吧。原 天下所有游戏迷椰是一条心, 将游戏进行到底 From 动西太原 中悬

计了20中码戏 中也算足我的前辈了 算起来八 市比广任两个 主领"、我玩游戏一经整18年了。不 过程只要多点体型 最早的FC系统和是在报告全不知 情的八一下六句 明时候幸命全广东台走,看到了这 ◆新鮮的師艺 、 干學教 L 血来關本了下來, 之后我 便等的其中 亚达可以自拔 现在需要、转器直升 其他吳 式更能够不断给人带来惊喜。然而现在总 玩游戏也觉得累了, 似他读书, 给自己充电。





"奶奶战士 四川 魔物 这个蚯蚓或去在MD上也算是吃吃皮上的人物 当切它怪兽 孙克斯和水理的社会至全化人维以东部



* ロボタムココモ 古屋 C.K 义看到你的女裁游戏人物了 建次曲得明显比上次好 但局部细节或擅自作了处理,不要见任何

"事业尚未成功, 大伙仍需努力!

工品长月益報

最近发现唯主持又有了一个新的爱称。椰子、再 最近发现唯主持义等; 小叶子, 唯唯宣奶, 看看唯主持其他名字, 小叶子, 唯唯宣奶, 小孩子, 说不定以后还能再衍化成什么样子、回想当 年风林主持阅索时也弄了一堆名字, 林痕子, 痕秃子 等等,看样子这是阅家主持不变的命运。不知木木兄 被椰子妮这么一欺负,有没有经不起挫折变成不折不 From 过宁新宾县 李岳 小池大概就是你所说的例外,至今也没有任何外

早, 破许这跟我的笔名也有关系。

我财券高有得联机的大家庭, 如果我的家人 我越養慕有得联机的大家庭,如果我的家人 他可以的话,那么也能凑合凑合嘛。其实不 皆有多远,哪怕是南极VS北极都是可以PK的。不要 因为一时无人一起下油锅就不爽, 其实偶尔自己也可 以控自己炸成薯条、现在因无人联机而无兴致。自己 只好不时地向无PSP的同学说·我自己一人打一集会 所八票,连雪击二重奏。这么贱的任务都被我过了。 但是、我存档罢了, 弄得我真的十分无奈, 自己成天 以看雨书耗着,大家别偷着学我。 From 上海 郑爽

联机的乐趣实在是玩单机时所无法想象的。就像 玩赛车。仅一条单一的赛道、你和一个朋友玩一上午 都不会烦。不过单机也有自己的好处,像玩一些比较 有深度的游戏时,你可以潜下心来好好研究。

及对泡菜游戏,支持关卡要有难度,面面过 雌才是王道。其次是应游戏的操作性及可玩 度、配合上跌落起伏的剧情及细腻的CG、才是我心 中的完美、我想我说出了广大玩家的心声了。

From 吉林长春 隋航 泡莫游戏与我来说没什么吸引力, 但那些无聊的 人用来打发时间还不错。另外、难度高、画面好不见



田田亚 四川 馬角 R建城的20位都非常舒风,可惜PS版上灌油使用贴额录 土星的玩家们看到这幅海-



据18185-B EM NES RO我是没玩过,看着这个人却很面离,于是不禁感叹 现在很多的游戏人设部缺乏创意,雷朗严重

得就是评论一款游戏优劣的唯一标准。小市个人很喜 欢玩瓦里奥制造系列, 难度不高 画面也不好, 但不 能否认这是一款好游戏 你的想法肯定能代表不少人 的心声、何天底下所有计算的口味却是各不相同。

相相自己的朋友没有一个基构家, 也没有一 AUL 个能聊聊的。其中三位从小学就在一起玩的 现在也说不上玩友了。一位家中有着一台PS2。天天 说没意思,一位学习不是很好,连GB家长都不给 在,有时候在一起打PS2,但毕竟能力有限,还有一 个家中贼富,体验过几款主机,感觉很不错。就是不 买。埃,这年头什么都不少,少知己 From 北京 高原

人生得一知己足矣。你才14岁,现在顶多只能餐 你的朋友叫做"玩伴",要想提升到"知己"的程 度,等你再长大10岁就差不多了。如果你觉得闷,那 就多给阎家写写信, 向叶子姐吐露心声, 咱们做个笔 友也不错癖。

似乎所有的中国玩家都经历过这样的事情。 QULL 辛辛苦苦糟钱买一部主机。入于后、没过半 年主机大幅度降价。于是现在还在为该不该槽PS3的 從而矛盾。《FF13》的诱惑大大了。而眼前白色PSP 的课感也很大,虽然手上的PSP还新得很~~~真是不 From 山东横潭 张秋实

这山望着那山高的习惯可不好。既然你已经有了 PSP,那么白色的根本没有购入的必要。而PS3建议你 也不用急着攒钱,因为它之后的降价是肯定的。而且 幅度应该会不小,而且 (FF13) 也不可能在两年之内 发售。估计等这款游戏推出的时候,PS3就差不多要降 价到3000元了· 还是挺贵的。

老资格: 唯夜的父亲在女ルニャ岁生日郎 VIKE 无,觉得要和女儿诗谈恋爱观的问题 谈卷 **诱着、父女俩激烈争论起来。父亲显然争不过女儿、**



所差距也就罢了, 队伍

队惨败希腊。这次失败 實長來得及时, 总算部 等让国人看清楚如今中 国国家队的实力、相比 较欧州冠军希腊来说, 除了中籍一点上端干对 丰之外, 其余位置基本 次上。如果在技术上有

中大名教政员在力量训练上的差距才暴露出国内大 多数球员的。练状态。如今国际篮球运动员力量标 准タ - 为84公斤卧排、基本上国外球局为6个記 步。而我国大部分球员从身体素质便可以大概看 出, 能够达到6个的估计只在少数吧。俗话说知耻 而后毒、希望这些球员能够用职业球员的标准来要 求自己、要知道只有两年便事运会了。

●最近大怪夫了一次中关村、进入村后发觉身边电 磨配件全然不认识, 随便问了一个人现在的流行主 强以及显卡规格。得到的结果是很残酷的, 洒窜家 中电脑原来已经成为了古董,说出来只会被人家耻 等。部人纤维下巴排。"是老虎把那堆东西处理的 时候哟

* c 大保说话真的不能信了,这家伙多少天 前就喊着要买NDS,结果后来又改成PSP。再后 来又改成NDS· 你到底有毒没增啊? 这回又去 在申略、伏计你也简宏是看看,真下决心奖回来 粒才佩服你

最后摆出一副老资格的样子说: "你懂什么?我吃的 盐比你吃的饭还多。"雕夜也不甘示羁:"爸爸,你 知道吗?我吃的醋比你吃的盐还多!"这只是笑话。 From 江西省 礼轶翔 看讨后不草蚊劲。

你阳量不八、棒成我的话可不敢说这个笑话。不 过这朝是小冻我主持,所以就冒险登出来,如果下期 大家见不到我的话,就是这个笑话害的。

看到F3平面钻停办的标题, 我的心不禁揪了 000 一下。虽然我不是一个什么都通吃的玩家。 但我自认自己绝对是一个铁杆任FANa 如果E3真的 條办、 那我将再也不能在E3上看到我们家可爱的任 天堂,不能看到它带我们的惊喜及欢笑, 且这些成 为嘉实, 那将会成为永远的遗憾!

From 广东汕头 杨道林 这个、作機道没有把我们的报道看全吗? E3不是 要停办,而是今后缩减规模。行天常在以后也不会缺 席E3. 你大可放心 而且任天堂 极会选择在自己的 展会上公开一些重要的消息,而这个现金一般是在东 京电玩展之后举办,很快了,你一定要关注哦。Wil 的消息一定会非常多的。



. 信人 標準 YX · 新亚安拉及列的中世游程度一直不满。 经全面转品级点线 但廣量都不很理想,你的無算是其中此被有想法的了。



还记得去年第一次听说,旺达与巨像》时。

IIII 我的条件反射告诉我: 这款游戏应该是讲述

静筛笑皆非。而在逐步地了解到它的伏秀品质后、我

伊 直横窑券经历一下这个极具吸引力的故事 前些

天终于通过自己的努力把它打通了。相信每一个历尽 千辛万苦打倒BOSS的玩家都应该是类似的心情

吧。……在这段即将逝去的美好时光里能再过一把与

长大了, 慢慢地学会了放射文字 于是, 在细心阅读

每一篇文章的过程中, 我正不断发现着另一个《电

款》。通过文字、我逐渐认识到每一位杂言编辑的个

人魅力,引发了关于游戏的深层次思考,对游戏的生

者都追寻着新的诠释 所以,如果要给我对《电软》

的事爱加一个定语、那应该就是"越来越" 请螺律

努力吧。你们的良苦用心、我能读得到

游戏共眠的瘾。确实给了我极大的快乐与满足 小时候看《电软》 图片和攻略看得多,而今人

只狗和一头大象的故事(汗) 之后的结果用然让



就在 个月之前的周末、小市星期六把(ICO)通 了一直、星期天又把 正达与巨像 通了一遍 然 后级猜怎么着 我愣是火奋得怎只晚上睡不着觉了

由表示是要将使激进行到民間 的感觉不是那么和善 但维力十是!

这两款游戏的故事和整体气氛确立太吸引人了。至今 看来, 資在同業游戏中都应该现在的专。 似乎(肚 达与巨镍》应该单轮簧件一类 单项BOSS战器 您对我们工作的肯定,我们觉得非常收职。客套话

不多说了, 版然您爱看, 我们做起来也就更得劲几了。

叶子,最近总是在家里看到批评的话语,具 (1) 的很伤心。你们都那么努力地工作了, 时不 时就熬夜加班的,而且你还紧绑倒了,他们为什么还 要批评啊 就算有点错误,改了吹好了。你们工作量 大,出点镜也情有可服啊,我多为你们抱不平,不管 怎么样, 我永远支持闻家, 支持叶子, 叶子是最棒的

From 内蒙古满洲里 张成龙 听了你这话,我真的太够动了 能有人体谅我们 实在是太幸福了 不过我们不可以放松对自己的要 . 命其"回 「西 世鄉 编画上了色 计个大类概率键分。看作的笔迹非常 幅画一点整个不少时间 有条件的语可以进一步完善它



来,有错误当然就是我们不对啦、大家批评指定不见 得勒是力难现1 也正因为有了批评的意见。我们才 能够不断进步 并自这些物学我们的读者也是非常关 心较气的,故是伏为希望看到我气能过做得更好,所 以才会有提升: 的學法 不管怎么说吧。谢谢你的 鼓励, 也谢谢广大支持我们的读者

在下迫于无奈、用纸巾来写信,偶撮近正在 AOIC 存钱、穷得叮当晌,为的就是一台NDS。如 果大哥大姐们有哪位看我可怜的话,就是跟岚枫说说 情, 让我中个 简奖吧 小弟在此感激不尽! From .T 苏徐州 徐迪

发换这1,子真可谓铁面无私赛青天 其实他是没 这个权力 唉 许省铁也就罢了,省到这个份儿就 有点和自己过不去了。 不就是个NDSL蜗? 你去向父母 "贷款"和《茶饼的条件就是在学习上要有进步、至 于进步多少形就要你11自己容里协商解决的。这个办 法你试过四一些与职我的MD和PS就是这么实的。

VIII 其不起。" 培香刑事 不知从哪儿来一人 11 . 8 . 500

From 上海 Arthas

ティ題自己生 せんいいかく よ 超级数投针 111 年、85 年 九 年 季 表了许多方便 而且电较上有许多国家的游 我您接使偶受益非是 斯以 陶墨们 立顶 3昨日编一台《对面的读者看过录》 敬给所有支持国家 电软的人

看过来 看过来 看过来 叶子MM氨很喜欢 小洋哥 人人爱 小格 小格 小格 小格 外格 格卡斯 近大天才 古气火等一代庵王 火帽子/环/27/77 数子与异菜 手扎手扎写得精彩 底包 1 12 有情不不情 人名克尔 大草門 为 经电路电路中 Jones of Artist St. St. Av.

交前比斯曼长的路 是有1 (1) 人更高的山 没有到不了的 反也要军在陈里 再火的上也会监 在心里 耳迹的纤维也有归期 黑 夜的尽头是露明 东苏的尽头是嗷 使。 From 106 1.被刺

· 中秋 № 在人。 1 人名丁 松睫,带色 了 我在少准写下你的名字 小岐之龙生是 。 是我在天街的每一个商客が、 へいぶど 代置人を打了



各户主办方 少姓写盖不传 计专约承接通 2 メニマンハインタイグを清客や一下境を

. 514 Fry

是要以接上 11 1 中 中文集格明卷 我们是 医艾维克氏 "有不是我"的"人" 5 使用好明 喜欢 (1) 九八分明》 有音 家庭 (1)

||(「 で、 しゃっかい ガムごをもさばらかると MI BE" Excel maren 112

俊 一 《 十六下条假》)高者结束了 的过去分变于 年 天不平 十 , 云藏野城县 总证如为士



Profile MS ET MA SA IS .. 印刷 160CM 锅原 北中 智祥 為收 申奉 加養 职业 学生 作格 开朗随机 喜欢的音点 大型 益智文 角色粉造やいりがも上半点点 (原的)旗钱帮整 雙方景 協工業 五四年於 19年

从女生的角度看掌机

女生玩游戏的本来载 > , 赵力大多数游戏里 都是打打杀杀的,而且难度那么高、玩一会、效 勿掉太皇裔生了 所以我比较喜欢轻标价品智类 条纹和主意则情的角色扮演游戏, 100米 草机 於成取在有很多都适合女生的 心味,而且主机的 外观也越来越差秀。带在身边折跌大便又好 有:说到这里又缩阅了,都怪我NDS《得早,而 自现在证彻斯,现在只能看着NDS、专口水 PSP侧过我觉得挺省。, 我以何是白色的。 · 公人感觉很干净也很时间,即便后而再出别的舒 色。这款白色主机也不会显得过图

日前得多女孩子都喜欢在伊里放MP3 MP4。当然也有不少人干脆选择《PSP》 久代替 以两款产品、转也解报其中之 呼,不识有时候也包 押NDS放进去。因为根要玩游戏的科域、可是NDS 楼梯了, 我的很多女性朋友们也都和我有类似的 吸带, 尽管她们不怎么玩游戏, 不过见过程的这 两个掌机之后。她们一致认为NDS好玩 妈如果 要买的话户会选择PSP 原因了相喻复了。初 1 丰重的方向不同嘛。晚来看 电软 上 m有。为中PSP和NDS的文章、有处得写 作根深8°。我没有那么深入的见解。 甲酸 >人自我學要出发,读读就这两个業机的感 10 如果大助唯了 大水子更广空图



It's show time! 64D\$1.

BGを生 は个計目以来始か 的表化、我学者 的第一期对对守昌招各章的的。而 这款堂机性饰生 而看。为什么呢 现在大家知道了。 1/84之上,再11 国为我也是个执册的我的女生 轮 上双屏 幹板 初觉得文个和日石典里 (FC) 一一 麦克风等新鲜的 是作为看客的身份 直到中年过去 设计、NDS真的 2. 野蛮在罗不住也想报名感到 其实转觉得到的条件是没有问题 的。 日禄一直常得不好最严 相 製要在全国的企务而可關稅縣的部 **原伝呢**, 几次都想打退驾鼓了 下 觉非常新鲜。 过最后还是听了 个朋友扩音兒。 表 · 由软 P 就是 + 同省合的朋友。 既然是朋友, 那又有什么不好意思 并不 安 母 县 6 看看前几湖的柱首, 邓莎女生 都非常优秀, 游戏水丰和产游戏内 插的分解也都上分了得 我倒是在 本担,、自己店的东西太知路で、大 深着后还多多色适吧 对 2 。 识 7 这么年去,我还没有介绍自己的原 戏"学历"呢 我接触原对是从 他AE 坂开始的、那B+仅仅是接触。 亦不上fir 得怎么样、后乡也庄 / 1、 年级了。家里灭了个"岁习机"。 干护这个打着学习名号的分页数被 按用来识游戏了 后来MD也买 了, 不, 1, 防政灵得不多, 基本粉操系 m. ATHE TOPH WATTPS. 71 周察输》系列提展兴趣。7 了 个暑假的时间才把3代的°01戏度 (T9100% 我在我基本初计算: NDS和PSP都有了 可惜NDS采得 早、香柳应该头Lite。怎么样 我 还会格吧?

衡量PSP和NDS的天平

我的掌机游戏生甚至今也有快 九年了、第 台拥有的就是GBC. 当时连机带卡 共1000块呢 后来 算是比较起 又买了GBA、然后就是NDS和PSP 玩,就是准 7。长久以来、特对GameBoy系 5 業机·百有着非常东岸的感情。 甚至觉得任天堂简直伸了、那么多 好玩的游戏都能在掌机工或现 特 划导GBA入手之后, 那种画面直的 可以比拼家用机了, 其中的册 款 游戏无不令我感到兴奋 郑BT保育 不敢想象。少后的章机子能发展成 什么样子 直到2004年底, 掌 机格局贮变化, 上数对掌机 游戏以及厂商的印象发生? 沙亚尼 要化

一分为二的平衡 而出 安称额外与纳在老阳

介入之后本来应该变得失去平衡。 但是现在看来,情与恰恰相反。任 天堂和常尼的竞争反平。拿机骑城 更加精彩、他们所前进的方向并不 相局、因此正好幕足了玩家!!的不 周霉要,这个市场的天正丰安有倾 响, 而是更加完美 更加手稳了

先INDS. 它是华 步发售的 为首发的游戏中就有 超级马里奥

现的传统完全能 **夏拉一拉 拉** NDS的游戏等 多种操作方式

垃. 反而力游戏 的回程増加了不少乐趣。并且许 多传统的经典作品在这上面也有了 不 样效果、直的根期待、「袋妖 怪,的新作,希望看看NDS还能力 这个游戏带来什么新的元素

再设PSP。这个章机互吞基太 不像常机了。无论而应还是游戏的 是申极趋效机、程与初次定的时候

的新数, 发而是产 的性性性性

4. 据被编码

PRINT NATIONAL

还有电 市绩阶级 勺, 棉像 支撑 小市说 玩家自己的感受正好是原 *我们文音中所欠缺的, 以 子宁的观点来看. PSP確定更有女 生 绩。 怪不得 致 女朋友也一直想 要把拉的PSP据 引我。游戏 り己有呢 幅, 我只有 計 / 任 告 乐点), M HUNDS, PSP 似平炉整力的 方向不仅图子 游戏,而是把



不管形式的吧。这两数主机廉的满足 了几乎所有人的需要, 追求游戏性 的话坎NDS,想要时尚 点、追求 ち种等受的就技PSP。所以我觉 8. 重相天下现在 分为 的局 面很好的, 就像天平, 两端相互

★阿关族的家★2006。1855





每年斗副是大概名誉与关注感况的顶上20格斗系列GGXX在经历了GGXXSL 新術亦堪解據之后,而今完裝公布了系列最新作品GGXX / CORE(臺灣美餐 《文章音读心》的开发展描与系统进化内容。本作一波系列进化只在系统上不断令 **亦告条件参与系统内容方面组织行了大规律的基础**

已絕大热了一年之久的GGXXSLASH 乐性以及完技性上部比前作《 XHELOAD》青藏有了长足的遗传、 旅作品在角色接项属性以及综合操作系统 **彰更加规范化,**東消了大量的不合理 **学连携以及过于强横的技巧特性**。 **B**收 夏多玩家投入其中, 游戏的角色平衡性 **国教进行了大维模调整,但不可责认的是** 涉及本身的角色性能调整有明显的矫枉过 ■ a COSXXRELOAD) 音楽中界景

性能过分强大的ED与ROBOTKY进行了大幅 度的事化。但事化程度描述于智艺、导致 所名角色容SLASH中的使用塞大幅度下降 甚至成为了边缘角色、两在角色能力摄 升方面 对于KY与TE两名角色的性能调整 又过高、特别是KY、作为一名操作非用系 被并不高的危色一跃成为王道勇会。 油油 防體有利的性能至尽令众多远离不满。 (GGXXSLASH) 中、由于角色能力调整的 夹折 油成了性能量兼对局过多的情况



毒似POMTE. 是SOMKY这样的复数性能 关键说明了作品的调整不足之处。而在本 次新作中除了将加入大量角色新枝之外 还有对角色性能技巧进行又一次大的训

全新展制的投入将更有利于对角色性 能的支分支票。无無质疑,《GGXX A ORE》定金成为系列作品中平衡转量为 优秀的一款名作



全新系统介绍

穩中 几款作品都刻意保留了原有的操 作风格: 集次新作的推出部力或主着于作 系统、景越也出现了如同罗曼取消, URST这样的经典创新系统,但基本上沒 可改变要体的操作设计框架。而本次 《GGXX A CORE》 臺然仍然東端GGXX票 之中,但如投入了大量全新系统。这些 新系统的投入毫无疑问将打破作品原有 操作框架,从这些全新系统的投入我们 可以成乎到 "ARC SYSTEM" 景體本物 防海方面重新调卷系统平衡、特别是在防 解操作方面大大加强控制力度的进化方向。 EX必兼核

基本特加得系统出现:普通必美特 海至259K的必杀槽来发动。 数了或力增等 外 财应不同条色的必杀技不养赔之出 之不同的性能变化。由于GGXX系列作品 直以技巧丰富、攻击连續华丽著称。所 这次EX必杀技的添加将又一次扩充压制 是攻操作的选择。并会出现对应EX必杀技 为本富连携。无论在攻防两方面,这个全 斯系统的添加将在战术方面为玩家带来更



全新受创动作

从個片中我们可以看到角色全新的影 可以确定的是这是特殊攻击技巧会 中质斯引发的打击效果 在对手滑篷的围帆



玩宴还可以最谚语打过去。蝴蝶对敌人讲行 连续校的输入。除了滑步地面的特殊保地动 作之外 游戏中还将扩充将激人政治到后边 在版边处于便宜的特殊受例动作。这些全新 纳曼创制协动作的追加将大大丰富游戏追打 连携的种类。原有的连携方式也会被这个系 统的添加所打破、除了丰富的AR COMBO之 外。《GGXX A COE》将在地面连接方面为 玩家带来更多的操作快感

GGXX系列一向是以普通背投不可折 为特色的。正由于普遍投无法拆解。所以 游戏中对于进步背投以某一些特定角色的 投COMBO便是攻防择中异常重要的一环。当 戏中过快的攻防转换速度也决定了普遍投 是一項非常有效的確防手段,但在《GGXX A CORE》中,竟然添加了普通投拆解设 被投的瞬间输入投的指令 【←α-→+ HS) 便可以拆解包括地面投与空投在内约 全部普通投,笔者认为这项改动为众多全 新操作系统中最为关键的一项蒸新。对于 缓解极限压制时的压力。攻防双方的看接 也会由于这个系统的出现两加快。相比较 以往休靠提前先读空投位量来封锁对半空 中學身的射響操作也無不再恶么無論。但 然这个系统的出现将更大程度上平衡游戏

又一个有利于防御的决定性系统出 输入方法为对方的攻击合中的一瞬间 输入形方向+S·HS。这个系统非常类似 于SF3.3中的Blocking系统。相比较直射 1对手对水槽向拉层抽物 成功后身体出 现白色显示。将振消一部分防御硬直》来 逆、特殊防御报鴻的不利德宣更大、其至 可以存对手攻击硬直仍然存在的情况下实 现名种助器反击操作。何这个系统如是操 作失数的活為出現一定时间不可妨礙的情 2. 属于绝对高手向的尖端防反推巧。高 然特殊防御的风险非常高,在对于《GGXX



A COPE 》 这样的别方准对来说 一日本書 将付出难以想象的体力代价,但也由于这 个防御系统的出现而让系列以前太多的极 限压制受到控制,高级操作者防御反击的 情况也会在高手对局中经常出现。由于这 决定性系统的概性,GGXX集列正式差 攻防系统平衡的新纪元,但此系统得不 避免的降低游戏攻防的节奏速度, 这两 - 半萬利Б會不太進位



GGXX原列一向以景华丽2D格斗着 游戏中精美的背景绘制与人设造型是 众名GGXX爱好者投身其中的重要因素。在 石波大神的美术监督之下,游戏本身另类 美学的风格区别于以往任何格斗作品。并 于游戏本身的精彩剧情相迎合,为玩家提 供了一个幻想色影戏都的秘容世界。 本次 《GGXX A COPE》将新添加众多类感十足 的游戏背景,画面表现将又一次大幅度攀 升,除了背景画面的全新表现之外,系列 另一个经典之处—配乐也将全面刷新、系 列一贯的重金属经典配乐令包括旅客在内 的追随者痴羞。《GGXX A CORE》包括A, B.A在内的众多角色的背景犯乐将全新讲 写。并会对应全新添加的背景声频全新的 配乐、了解石波大神的朋友一定会对他的 音乐造诣有所熟悉,在热血对战之余充分

意思这令人激动的能律犯。



SAME FRANCE -. . . Director Contractor Contractor the second of the second 初北兹又许斯

1. 360的手柄外形比等版小手柄略 小,取消了两个记忆卡插槽,取消了黑 键白键, 新增左右两个数字式缓冲技错



代替,位于扳机键上方。 手柄中间增加 了发光的导航键,用于快速进入玩家指 南州面, START、BACK两键移到手桥中 央导航键的两侧。无线手柄前方增加了 无线信号重量核钮和USB充电线倒接 口,下面增加了电池盒,后方增加了可 以连接耳机麦克风、手掌型标准小键盘 等装置的接口。微软提供的360有线手辆 有两种零售包装,其中一种包装的射带 光盘、内有止Windows系统识别该手柄 的驱动程序,另外一种包装则是标准的 960有将手柄。只要在官方獨站下數驱动 程序或者自动更新Windows系统就可以 在PC上使用了。2、360手柄上的导航键 分为四个可以发光的扇区, 旁边有数字 表示亮起的扇区对应的手柄编号。主机 上的光之环也分成四个扇区,系统可以 自动感应无论是垂直或者水平放置, 左 上方廟区对应1号手柄、右上方对应2号。 如此类推。当第 次连接无线手柄的时 解,360主组会自动分配可用的手桥编 号,也可以按下主机前面板上标有"11"符 号的信号初始化核键、或者手柄前方 ...SB杂电等振插槽旁边标有"III"符号的 图形 按键、章新设置无线手柄。3 360主机和游戏与XBOX 样,针对各个 治区有不同的区码, 不能互相簽容, 各 自区码的丰机只能运行对应区码的游 戏、避免各个地区价格不同而导致的游 戏从高价格地区烹向低价格地区的现象。 目前分别有北美/中美的NTSC、欧洲/澳 #/新西兰的PAL 日成/亚州的NTSC-J 三种别式 另外有部分游戏是全区码。 可以在全部版本的主机上运行。或者双 仅但游戏、在某两个别式上运行、这视 平成此开发厂商的决定 需要说明的 息、技在通过剧光驱来破解360mm #10 # 不能改变主机与游戏区起义质对应的规 F. 所以即使是剧光吸后买D板光盘时也 A 提 要 F 意 这一点。 亚版 中机目前不能 亚基族 欧嫩的 (使命召除2)、日徽的 (真· 国无双4 Specal)和日版的(景 通知开发厂商、设计游戏的时候不要依 帕蹄盘、田为藤盘不移经准配臂、而且 用户也有可能的下硬盘。因此硬盘并不 是必需的,但是某些厂商制作游戏的时 倾有可能设计为必须配置硬盘, 因游戏 流导。360采用了新的数据读取机制和保 护技术、运行过程中排卸硬盘、会丢失 止在保存的数据, 虽然不会破坏硬盘中 的文件分配表等重要信息、但是好不要 折卸硬盘。

* and the second section in The last the OF ANY MUNICIPALITY . . Colonia Colonia Colonia ALLEY OF THE PARTY and the same of the same . . . · · · · · 111 1 (1 & · 1 1 1 2 and the second second 2

1 本作中比较基本的手段就是在商 広楽権敌人推落的裁利品はおたから、換钱 的同时转级、一般攻击网种族的经物达 成异联的方法会比较有效率, 当战利品 凑布99个以后就可以去换钱了。根据等

级和剧情发展的进度可以选择不同的对 象、比如在ルース度石矿可以削散器、至 大砂糸店可以剛要貯労息、両付へ木榴 石页到中级大魔法以后可以回へ木魔石 む的成日分支点B割史業組、密側ミリ アム連連・総する神の御所的召喚養ゼ ロムス后可以回这里割骷髅 后期可以 到ナブレウス深層的永远を见下ろす高 台刷骷髅、最后是へ本度石矿・坑口分 支点C的蝙蝠。以上各阶段的附领地点 是精研本作的朋友们类心研究后作出的 终幻想11 测试版》。4、微软已经正式 | 推荐,应该对你比较有用。另外为了确 保效率,应该准备相应的心得和饰品,比 211. 92億約 "金のアミュレット" 、 提高 偷盗成功率和次数的"盗贼のカフ ス EXP2倍能 "婦のティペット" , 領跡料又不想升級的 プアイアフラ d"。2、这种设置其实也可以算是FF系 列的一大特色了。在FF12中燃装收集齐 所有要素的话,不能错过的要素一般分 为进具和非道具的。其中道具方面主要 如下 パッシュ的初期装备 "ミスリル ブレイド" 类排后便不能再次入手 ヴ アン的初期装备"ミスリルソード"只有 打オメガオ会様落、おたから里的ビュ エルバ連数量是有限制的 和基尔加马 修的两次战斗每次分别可以偷到两件被 氏装备,这是唯一的入手方法,讨伐蕃 **船町交給台商人** たのまれた届け物。 的没有报酬的限时剧情 在ラバナス タ・ダウンタウン・ダラン等的察前面 か宝箱 ラバナスタチ口内的宝箱 ナ ルビナ地下本内回收武器时的宝箱、フ オーン海岸的16个宝箱群和死都ナブディ ス的宝箱是有关联的。如果想在ナブデ イス取得 最強の 引 , 那么其他几个



地方的宝箱都不能打开, 之后以不装备 ダイヤの腕幹的状态在ナブディス的4× 4室類群対可以100%取得最陽の矛。另 が、体系ダイヤの肺幹的団夫へ木磨石 可以有前分之一的几率开到最强の矛 由倒オメガ以后取得的オメガの紋章如 集切换画面后就无法再取得了。以下是 聆请具以外其他不可错过的一次性收集 要素 ミストナック的摆放位置,毎人 都只能在固定的3个位置。一旦觉醒后便





不能改計 召集集的归属, 每日召除集日 能跟 个角色签订契约,即只能被场角产 召唤,一旦决定便不能更改 本作中没有 提升能力值的道具,升级时HP和MP最大 值的排升是随机的,其他能力值的提升到 都是国定的 城费内部/地下牢, 研究所 在欧洲后天法国次进入 在王萬和杀海境 壁(デモンズウオール)的战斗,战斗中可 以天排走谱的火, 但是 母失掉后放无法 ある点燃了 作为ハントループ対象的段 稀怪兽、出倒后可以取得エンケージ並 真, 但怪兽就不会再次出现了, 紅色传 送水品的排列顺序, 是由第 次接触的质 床本定的, 一日本定便无法更改 付借し イス所要尽早报告, 否則在オルトロス和 不浄王キュクレイン后有可能会被连续 (先法招告)。

龙野好 虽然今年年度WI和PS3 四都英发传了, 到时候三人 10 产次在是占其偏处 " ASE: 50 (E. **被除的只有一路。** ----2 次样可以少去最適和無下幕场两个地 . · F 16年代國 . . 1000 四級可申 1900年長116日前123間及と11 THE PERSON NAMED IN Post in grant I

的作品 不论是从恶魔城系列来看还是 从整个游戏服子来聚都是如此。不但整体 游戏素质极高,而且也正如你所说,有着 极为丰富的隐藏要素和小秘密, 龙哥不可 健全部罗列出来,这里也的确只维精微担 几个个人认为比较有意思的东东大家 起 分享。1、里西特最初那场与伯爵的战斗 建立部司以视胜 无动小女孩来教的。具 体方法是先用鞭子打开入口之前梯子的轻 道。这时候可以到上面反复进出骗取红心 开始应该有30颗心,补到45颗差不多就 可以了。切记与BOSS战斗开始时去蓬累 左边蜡烛的扔蒸水的副武器,不要用十字 望,第1形态掌握规律后用鞭子正常完全可 以行过,到第2形态后由 FBOSS政 志力大 **鳞不好射付 所以立刻接三角发动小杀 会** 下全屏的斑 只需 下就可以解决掉第2形

月下夜想曲"确实是 款非常经申

名字 X-XN O 特货开始财际商标名 的专业值指令认到99 而其他能力积益变 任 这对于收集首具是非常有利的, 而且 开始可以来过矸神的具情,把强力武器 保留下来。具体方法是在半人负责值的时 内外升上升级 魔法客点可以用四加轮 必 依以防不測 包达死砷腐tal的左边一块包 域計畫把身上装备卸到日剩15%。下的防御 力然后吸引器右边的那头狼过来位置乘 要名尝试 在他胶的87候介充紊起来中抗 后会直接飞过灰神的区域。这样武器就被 保留了下来;意这时候于标走回头路 资前进推动剧情距 以后再同类数不会有 什么事了。3快速去逆城方法。要想去逆 域的,质量等的是拿到2枚应指1枚景要 打職發甲的BOSS才能會到。这个是沒有 捷径的,而另一枚在礼拜堂的针刺路尽头 的第一种是有特殊方法盒的。 按照正常流 程的语义须拿到防钉制的铠甲才能进入 其即可以利用1个 BUG像早就能进去。 但需要拿到票时间变长 辐脑的离异器 身 上带几个血流。先 路变成长零进入, 至 达口这里时套对被卡住必须警察下才能开 门。在变回人的 科那吃 个加血的道具 主角就会暂时处于无故状态不怕钉到了。 快速开门通过即可。回来的时候则一路用 方就可以到达逆城。4.下面再介绍一些强 力装备的入手方法。无限真空刃是去逆城 蔵书库打曲炭南勤 父亲が相片・おやじ のいこう +道具无限使用戒指・デユブ リケーター)。一个在弧道可以得到。另 个有爆机记录店需花50万从爷爷那里买 得,可以去逆域地下水脉的那个钱袋那里 崩銭架、シールドロッド+アルカードシ ルド、按方块+ 別層触发效果 接着高着质 塘冲向敌人,攻击力量得, 这2样东西都可 以在流程中绘到。 个在正城斗技场 另 个在逆城天井水脉 あかつきの空、 ハギ 始点是在逆域恶魔城最下部与先前下城舍 二段跳对应的地方把石头打开获得。可以 按下右下右+方块进行召唤攻击 氨 魔, 就是使魔里的剑雕 将其特到50以上 可以拿在手上 把它株到99级攻击力会特 人的高 妖刀村上(ようとうむらまさ... 通过吸敌人的血来增加攻击力的刀 理论 上可以等到999、アルカートソード、アル カ トシ ルド アルカ トメイル、一年 物品同时装备的话幸运值会加30 タリス マン、装备上这个饰品 産几率可以 M SS検数人的政治 オリハルコン、デ 城图书馆的狮子 定几率入手左 左 F F、右F、右+方块可以捞出火发出 A バルザイのえん, 戸刀 根据, 旋20th f 1) 算攻击力的武器 人手地占在逆城藏书

古寺等设的 点就是, 在本代中想要 打出 级36星和高级考验的确是1950套。 写的事情 设图目能介绍 卡提高斯里的 方去 最好去打天下铁 模式, 唯度可... 根据自己的专力进行选择,不,为组显明10 越来出车尚的梅室也处越高。台模式针标 5 代增加了宝物穿取系统。打取一方势力 后可,, 存其几个宝物中选择一个 既然要 別武總統具 我11与然伏先选武县型主 物。进入此模式便会开始随机配置宝物付 布、维导特维好、维修后而尽能也特和经 **省 攻城时也需要好好选择上对象、由于** 宝物随着持有者的城池数升级,所以去** 那些稍微弱的势力、上强大的势力继续发 展。最后再来打他、夺强的宝物会很高 如學对AI们的对链结果不准靠可以利用 SA 大法罪到满裔为上 一般通过这种本 法恤品 级阶段或是高级武器的几室评价 比较声矿 如果这样反复多次都还打下出 来的。2、口能说明你最近运气灵在提太不 怎么样了 笑1.









983手紙为何的治量3



1 KOS MOS的永衰入手方法是红 政事部部は100%后去エルザ的B1F核3个 机械师 MOMO的泳装入手方法是在矿 山入口那里启动起重机载岩石上的石头。 高寫至 欠遂具进出场景 次,连续4次 与爆到 SHION的泳装入平方法是后期回 ベティア岛宝箱获得 CHAOS的泳装为 去是古代神殿地下济宫最深处的黄色大宝 箱 JINか糸分入手方法提在ラビュリン トス的宝箱获得 JIGIM泳券入手方法是 在小海かGeMixワールド 4 (特級)決成。 JR的泳裝方法是在市街大地图上获 得。2 你说的'什么什么Σ 瓜该是物 エルデカイザー2 也要排版を需要 先在 K船内与八力セ对话, 之后得到情报 人通过ペディア岛 炎海区域, 打开拉上的 1去剂基地, 在基地内发生显情选择批 战エルデカイザーΣ。基本上只要全然等 **琐**步至45级左右的样子就可以去换战 7. 这次是人形战,数人HP10万,建议 名供300的服料要 SHP和EP全回复的 药 打它的话龙新个人建议人员配置方 EDINGS WOS MONOTO CHAOS, 装备尽量穿最强武器防具 &、珍些加HPY 饰成和交流的真确。 ψ , KOS MOS可以穿物理媒性吸收的形 个饰品,MOMO配上EP消费1。 开始第 1回合用CHAOS的给其他两人加重爱徒。 F育另10自己加,因为CHAOS 复有EP 自费 1, 自动复舌层EP不会加, 他死了用300㎡ 申奇药效 5, KOS MOS先用那招耗99EP 的招加助, MOMO用自己的MASTER技 1 大幅端 WE 攻击力、划步了用HILBERT EFFECT降低机器人性能,接着MOMO用 B属性大单体攻击打,CHAOS闲着时可以 h:各种辅助魔法,KOS MOS也用最强的 物理初式故。由于物理属性吸收。BOSS 的反志只会加加。当他使用防护置时,依 BIL是MOMONROOST用对应的初端人 召唤破防、之后BOSS会不断变化防护草、

被坏,最后本体直接体战时由于有了 最繁性自动复点根本不必使张,依然用 之前的打法可以根快券死它,如果全体攻 击的话可以MOMO加血,CHAOS解畢此 槽。此后获得强力炸品グスタブリスト, 效果为B、M、G系骄御力2倍。



1、本作中的确是可以双打的, 具体 方法就是在杜驛高南下1P和2P平城同时 按FR1+L2+START, 然后进行游戏。连 取13号或重新开控部可以使用 重新开始 **計り有存態の法从者系統开於有す能使** B 自企由中国品供在现料、建筑电影 的唯實被降低很多。 如果更取益烈打石 悉於方法 特別可SPS2、另一种社會 被披埠2P年柄。2。本作中 共省 3 种难 度 超琴 易、若過 增 鬼难和超 电收 超界 易 普通气个难度是一开 page ci, a 选择的、以普通难度通关一次后 在打翻禁止法提升加新品戏贩能选择难难 度、以此类推鬼难到萧难难度通关一次。 認电府爾聖斯准亨羨天・ケー全掛水方 · 有在同一唯度下總承令部款課 道母 段位 技能,不同难度需要矫直 隻 不灵精典阶外, 且幣 欠解码即可 在全唯豫中共享 所謂 合体一八 叉豹 协力 - 心、是太佑特有的 项转能、合体 以随名甲×就总操作者与从客間时发动 一闪攻击敌人, 具体发动方法是在一闪发 动。后如果从者即围的敌人在从者一月发 动距患之内的话, 迅速按L2就能发动协 力 5. 如想发动多连击的协力 - 引则需 在添力 闪从者发动之后玩家继续按下方 块键发动一四、然后再由从者发动协力 ~, 以白一点就是一人一下。在协力一闪 **中央者似乎不能连续一闪。协力** 闪发动 后玩家依然控制操作者,并不切换到从 者 从者指令推着使用特殊,威力较大。 指令力防御时成力量小、主意天海的从者 指令不够为特殊, 否则无法发动, 其他主 金元 阳明。

 其实之前本作的开发人员就曾经表 To 这次的NDS版FF3对各版业作出调整 的目的就是为了让赛欢不問題等的证案都 能產失 当然程度上还是会有所区别的。其 实际国最强职业并不好说, 个人感觉这次 强小比较明显的职业应该是学者 猎人 公路主会 不可能 多年中人 中央 经 个职业、他的攻击力成长方式比较特殊。 其实际政治力新是个人的攻击力,与整备 **弄跳天来**,而影响其攻击力吸水依因豪泰 两占 个人等级和职业款钱度等级、每提 点 纺个人等级和职业熟练度等级攻击力 社会增长2本 也就是19, 初果能够将军 **丰克的个人等初和职业购纳度等级部提升** 到99的话,其最终攻击力将会达到396 绝对是本件中攻于力点数最高的职业) 要 知者肥健是证据和主动各双手创政市力权 只有312点。传说中的锻造士打造出来的 最强之的攻击力也只有155点 1 当然其能 力加成效果极好),由此可见空手家之强 悍 再加上其HP成长高,这也难怪在本 作中 商会将原本应该在水之水晶后激度 得到的空手家职业给调到最后的土之水器 处了。另外、僧侣的政击力计算方式和空 手家的也很相似, 中前期如果能好好等 下其职业熟练度的话, 绝对是超强的。还 有财保险游谈人这个职业也得强。其纯政 击力并不高, 但是在用拉米亚之歌对歌伤 お信的計算方式上是直接消除敌人剩余尽 HP約10%到20% (职业熟练度99) (再 加上基酮诱罗之数的强力守护效果以及可 叠加性、绝对是对BOSS战的工徒人选。单 机迷的翔武同学就是在71级时凭能双请 人一导师…骑士的职业搭配把超强悍的隐 截BOSS恰做掉的 丰果尔:这个职事的 日启ち法計需要与別人无线通信4年以上 (局域问或WFI都行), トノン(就会在第 4的回信中说到村中有小孩失踪了 阿爾 初與之水晶的自腐空成任务后就可转肌成 洋桃合 1。当然、等级设有达到99级之 前的洋葱到土还是一如原往的废柴 魏 藏BOSS的挑战方法也是需要与别人无线 通信12次以上、最后得到アルス王子的



片压压力

学谈战国以示 學習藥學末期

9.4

企工业获得金 化聚二金银矿生基品 基层好有进业效差



四处奔波为秀吉、临终不忘丰臣家

【放逐之身不忘主】

镇射加强百万石物话的前用利安虽然立下战功于 了不少当年的文化遗迹。利家得到金泽城后。开始特心 治理、无论是传统文化和生活模式、还是工艺品和土特 产品都成为会准值得吞噬的财富。

利家是尾张竞子城主前田利昌的四子,因是成年 出生、所以幼名犬干代、十四岁成为位长的小姓、传说 利索是一名相当英俊的美少年。尾尔海津合战是利家的 初阵,,当时刹家年仅十六岁,但却在合战中表现极为 出色。之后在1858年消灭反叛信长的织田信行的精生 会战中, 利害在去日被惊行的小战斗日室并断兵卫用箭 射中后, 仍然全力战斗并用手中的长枪将官并勘兵卫杀 死, 向世人显示了自己的通程。因为此太会战的战功。 3. 家得到了一百五十贯的俸禄、并且招募到世代侍春前 田家的功臣村井又兵卫长翰成为家臣。

这时的利家正是年轻气盛。得到了"枪之又左卫 门"、"枪之又左"等异名。因为主君信长是"倾奇 者",年轻时的狗家也是一名"矮哥者"(也许前田庆 欠就经受利激影响吧)。手中的长枪也被称为"又左卫 17枪",形状古怪非常显眼。

正在事业刚刚起步之时,却因为利家年轻气盛煮下 7大編。最后發被改放成为消人。紀因是信长的同朋众 中的拾阿弥倫走了利家的发簪。结果利家倡怒之下将其 斩杀。(电视剧《利家与松》中则将这支被盗的发警演 搭成为爱情的信物,不过不知与历史是否一致。) 易然 被织田家放逐,但是利家并没有泄气,而是一直在耐心



: 等待返回担用家的机会。利查槽自参加1560年福装间 : 合战,并在战斗中斩杀了二名今川家家臣,但却没能得 ,到信长的原谅。在第二年攻击美浓斋藤龙兴的森部合战 数一生成马,但也非常喜爱基谱、能够文化。会逐域是 : 中,和安继续参加战斗、将号称"从取足立"的基本足 私家的居城,与现在的金泽当然有很大区别,但是保留 : 立六兵卫斩杀、终于得到了信长的原谅、重返织田家、 并且加坡。百贯。为自己长达一年的"高海南上了休止符。

【苦劳有报利家出世】

防禦信长的热力添添扩大,利容在较海之战 照时 山城合战等战役都立下了战功, 三十一岁时被提拔成为 赤母衣众。母衣众是由信长的亲卫队骑兵中排击精英中 的精英构成, 分为泰州农业和里州农业, 州农业负责在 战场上向己方武将传达本阵的命令,母衣是指骑马武士 背上铠甲的布服、骑马急行时这些布服因风力膨胀。可 以防止从背后被冷箭射中。在近江箕作山之战时、利衷 在作为新州为公传认命令时与助人遵循,不但没有影响 任务还斩杀了敌将-

第四个儿子本来是没有资格继承家业的。但是由于 利家的兄长前田利久一直没有任何武勋。并评为平庸的 **武将。最初利久计划将家督之位让给养子。**龙川庆次郎 (前出庆次),上报信长后,信长说"既然有血缘关 系的弟弟在,为什么要让 9.血缘关系的人排示家业 将 京智之位让给利家:"结果,利家继承了家智之位。

成为荒子城主后、柴田胜家和佐佐成政前来庆 祝,并因利家设 "利久并不适合做武将。你成为家 督理所应当。"结果利家大怒。说谱 "斯斯基理的 亲人,听到说我亲人的坏话我没任何高兴的道理⁹⁰当 然这只是一个传说、也有传说利家能应为家督是因为他 在信长面前进谗言陷害利久。

【贱岳会战步步高升】

1580年,利康成功平定了号称百姓之国的加贺、能 登,获得了能登一国的奖赏。四十五岁的前田利家终于 成为拥有一段一域。二十三万石绕场的大名。第二年利益 被派遣与上杉贵胜作战,在利家政陷争逮城之后,收到了 令人震惊的消息 本能寺之变。暂时收兵返回的利家在 不久之后便得到了羽柴秀吉讨伐明智光秀成功的战报。 之后围绕器京餐塘承问罪, 秀吉和胜家对立。而利 家却从年轻的时候便一直受到胜家关照, 蘸称胜家 为"老爹",现在也隶属于胜家。同时,利家夫妇与秀 吉夫妇关系也非常密切、利家的女儿还是秀吉的养女。 **虽然利家尽量调节希望能避免双方的炸争。但最终满定** 还是在现在开战、利富作为胜富方参战。虽然佐久间盛 政的奇袭作战获得成功、胜家方占有优势、但是遭到秀 吉军反击后、胜震军不得不调却。看到这一情况的利家 与泰古军并未交锋。而是立刻撤退到越前府中城。



最后利家彻底投靠到美客一方。在胜家死后,利息 的身份也从秀容的朋友成为秀吉的臣子。秀吉政权建立 后、利家平定了佐佐成政的反乱、并因此得到加贺、能 發、蔣中的領地, 算定了加贺百万石的基础。值得一 提的是,佐佐成政从採用时代开始、即是利家的竞争 对手也是利案的好表

【以实际行动报签好方】

得到天下的秀吉最美心的就是排承人问题,为了确 保点是衍生的子主因素的的能够继续统筑天下、黄宝镍 立了五大老・五串行制度。利家就任五大老、位置仅次 于德川家康、并且负责教育秀翰。在秀吉参拜方广寺大 佛殿时、听到了利家谋反的途点 第二天秀吉便将利家 叫到身旁, 泰轩利安负责教育自己的孩子, 并提酬利家 注意有人在挑拨利家和自己的关系。由此可见、利家得 到了秀吉莫大的信任。

可惜在秀吉死后, 利家也身也羞病。觉察教自己时 日无名的利索更是对美貌的前途担忧、而安康的野心也人 人皆知、因此利家计划将家康赔杀、可惭最后分能实行。 在秀告死后第二年,仿佛是在追随自己的好友。利

家也与世长辞、享年六十二岁。静候利家去世的家康终 干没有了障碍, 开始了存款政权的行动

562年-16 4年 4.家的长 特承求禁之位, 对偶能谋立 2 主 北京节春院 (松) 为人盾游枥, 关质会 战中食品光军、将领知智100万石、 前田利政: 1578年-1833年, 利尔约次 娶僧生氏为之女为妻, 科珀能作? 因为关带合政兼属西军 领地城 浸收 在守隐居 文版之战时统经中工 富田重政 554年 1625年 前市家臣 号 称"她后名人"。中岛波剑术这人。能昏

未森城之战之下营功, 小国最征伐 姜 液合性 大阪之战等战役中央现法战。 奥村永福: 1541年-1625年, 道外助右 芝门, 前田家塘代家臣, 在末森合战中 磺强抵抗位了位位成政的造攻, 争取了 玄贯的时间、大阪冬之阵负责防守全泽、 村井长籁: 2777年--7777年, 超利家特 战各地, 利家兄后隐居, 你幸后守, 前田长种。1550年--1631年。1584年真 开足张。出仕村家、与利家长士本林桥

翻胡鸾乱语、雪飞杂谈 虽然利敦也算得上是项用家的一

名籍格, 但是在游戏中的武力数值却 并不出众,更是无双系列中的大众脸 人物,只有在战国BASARA2中作为 主人公登场。虽然电视剧《利家和 松)相当美化利家、但是本人并不欣 赏他。个人认为在信长死前,他可以 说是 名然血汉子、数次不顾个人安 危奋力战斗、但是兢兢他的职位逐渐 升高、外的胆子也似乎越来越小。有 一点点墙头草随风倒的感觉。利家与

务吉关系密切,与胜家也是忘年之 **交**。在腾兵合战时,虽然化为胜家方 出战。本该负责为佐久问盛政断后、 但是却没完成自己的任务、导致胜家 军全线崩溃。而且与关吉的军队并未 交锋,更给人以卧底之缘。秀吉死 后、利衷也没能遇上住澳川家康的势 力膨胀, 长子索性在利家死后彻底投 靠到德川方。可能这就是所谓的官越 大胆越小吧! 不过利家确实很有声 望、得到很多大名的支持,经常负责 调节大名之间的矛盾。

可随语词 人们意欢赏戏的周密

游戏设计论 人们喜欢游戏的原因

1 电视游戏的本质是娱乐

你名在以来。整个少界关于申程游戏 的各个一直没有像止过。但是似乎有一个 根推要的主題一直被人们所忽略。那就是 人们为什么会署欢游戏呢? 当游戏开发商 约正在预测来年的状况、正在忙于调查市 场的时候,却忽略了对玩家心理层面的分 析。与基表研究各种调查数据,不如来以 直提过一下行室执穷干游戏的直正原因。

我们伸在以前的商业模型论中向读者 讲述过这方面的问题。但是以高业模型的 即少来分析总是让人比较难懂, 其实说白 了,只要制作出有意思的游戏就会畅 街。游戏作为一种特殊的商品、商家餐根 付玩家心理的赞是商场上的胜者, 这才是 游戏商业的真确所在。明白了这些、我们 再回过头来探讨人们喜欢游戏的原因。

首先、游戏的本质是什么呢? 笔者心 为游戏的本质就是游戏娱乐。也许很多读 老并不能赞同、最近、把游戏称为"第九 " 水"的人仿佛增加了。这种意见著你是 魔护电视游戏的想法, 其实, 他们对电视 热致所采取的册 种保护态度。美丽的高 面、优美的音乐、精致的制情与对白 似多看走来像艺术作品的游戏, 其实玩起

安林没有意思。 以前、人们网络数字比别用于好 小孩子学坏 · 等观点, 对电视游戏说: **输放为小孩子的玩具。单者认为,正扩充** 了这些反对游戏的意见,与其相反标志效 为艺术的主张才因此诞生。其实,以称反

论是没有必要的。迄今为止, 电视游戏仍 然只是一个游戏娱乐的道具。人们对这种 娱乐力式产生需求的时候,就会去购买游 戏、就会把时间花在游戏上。

仔细想想,现在的每一款游戏如果专 有娱乐的价值。也就没有存在的价值。游

1)88 5 石器、均有药 07 75 75 17

A 25 00 05 N ぎょうい下4种かま

0 国际级组 一班 .. 及其他 国本语 前蒙核项目。

(2)模型。 五有变印但如今有规则 **学 陈 在 计如此等等 拿着红料豆相**和 +. 界標信業系統

(3)25 1 . (0)19

3 E C反映出海1P6

新花 计加管用轮散

4底里 章门的规则

\$100 7 10 N 110 KNVC

おのわせれ 全中部主張事が、たらを答

改 而自罗本·凯·斯特非奇特尔内埃

a 51 位本 の… 等部 3章 力森い利が0

供名《白泽军者在 生影之所这是一种领力。

14 - * ELSINAMCONATION - 1-1

W. A. Wonderfoos to d 5 1788

恒星 电视游戏总种特殊的娱乐组先

表扬印度本、割约瓦的理论央州等 国内

表示与在的 软的线中都是复数转变的线

A 禁心 中别是说, 电视的非显变体 模

1. 本年 眩暈4种游戏综合在 起的游

1 物 1络在下 童中 。标单例说明

1中、武術為政设施进()「分类

读者"10周之物计量10.样的 目目

BO FT. AR Mit

《画者斗系龙 检证署本 额纳瓦关于游戏的四种分类

如不介有於為效 我都在科丁問的故 成

分的機护者・「不可能从游戏诞生之日起、 就称游戏为 种艺术。

2. Roger·Caillois 关于游戏的四种分类

在 人门解析器或程序为人(被游戏娱乐 的体帐环心服 聖云 品收入费是什么 呢?法国社会学家罗杰·图约瓦 Roper· Callos,曾经创作过一幅游戏分类的概念 图,将人类的游戏定义为4个部分。图表 的横轴表示游戏者是否存有意识, 纵轴表 五初日 M 西沙立、线里 罗杰·加州 五格

电极游戏是以提供游戏娱乐目的而存

3 检证 所者斗恶龙

由磁共復 彩中料 开发、杉山东 作曲的差殊 勇者与至孝 可雷 禁い 知度标准的名件 同时内是日式RPG游戏 叶开儿之作 在 两者 4号龙 中是否存 在罗本。凯的瓦尔斯或分类理论呢?

当先, 我们来给证有赛识但却没有规 Di的 模拟" 只要执过游戏的准备都会 图为 由现路的中的 模拟 成分月平天 サスム 勇者コテカ 这种RPG游戏中更 是如此。比如庆亨变成一个挥动着他的智慧 名。在安机的森林 海羊 同館 由首中省 7 占有各种对话 头卖车两等喀机约为 所 。·整个游戏《全是一个模拟的世界》

用点医有食品也有损5的 食 游戏战斗中主人业的惩力为0时被 太明亡的设定 其车就是游戏中最大 **命令 而日多数的RPG游戏中,最福 是自己中华 经收款 中华 经

许至有 意於該引相及反映出實計的 运气",在游戏中同样存在 勇者斗 投資 双星 ,中国外会出现的被利 # 2. f F F & 李枝 日孫其常动出来。 主 / 2 "以给敌人造成、平 社会性的打手 医四侧外室中的 事件,从及种意义上说也是一种证"

能后,未来改设第四和原则都不存在的 世界 游戏中,主人人在新的土地上拣 水户31年 可以理解于"脏量"户表现 罗 水,物对,1. 德克斯特和登山政神·自有真核 要素化体介绍生动自星周节"院界"类型 的游戏 人名个角复数、游戏和聪戏时候 的概念 15将着雪和登山町的煤炉强和 贸及城。, V 14 5 引 6 粉出来 5 分 新对 中前日司房;市計的城面,更是工人有条 学过 1/年的感觉 这应该是一种真正的眩 JUL NO

党等 剪者 4 图 龙 林 京几平所 有的电视游戏中都存在罗木、钢约瓦尔说 的读4种系戏类型。我们平时在玩游戏的



编辑注■尔文中成年 18 主於...因 "vVonderEggs" . 其支足东京屈指可数 的体制制度 自1992年2月29日首次费业 ... ま +1x6話袋推出 ("WonderEggs2" 和 WonderEcos3 系列的主题公园、乘 坐, 日山开坡南车, 在"沙岭"车站下车, 步行10分钟左右 或者無坐地铁东邻田园 都市线 新国川线 大井町线在 ' 子玉 ,例 车站下车, 步行2分钟左右即可至 达 看机会去东京旅行的读者不妨前去体 □文/龙马 验 K.

到了上世纪80年代末期 游戏业界进入了追求新技术的时代。各类主机分别 餐场,不过除了SEGA的MD以外 设有出现更多引人注目的主机。



1 1985年10月29日,黄帝从CPU京新15位之主 1989年1月21日 任天子旗主 4 1971 大子旗 10 四大许尔 重量仅有220克

No SEGA Maga Drive CD上市、但图与核中的 并设广的使得大游戏主机GAMEBOY、原用5 bis 时间点不住, 增PC E与SFC阶后央系



QBO来, Atan公司指出使指人探明和技术校 Aturi Lyax (山朝)。1890年10月8日、SEGA公司推出首款彩色常上游戏机Game Gear



Geo (AES) 。它的内部与它的原型机 M/S) 非常相似,就一研价格完为非贵约689美七





表件的生人人并不是地应答女, 开足 * 李整帽子的大权、而他的原型人物员 学、当年在 程序改計 Star Souther + &中部够与时16序列而超名日本的 · ② 65 A A 959日 5日 23日 4 1 万 文献 数点子的获得了巨大的成功。还是各种3 幸も/ 卓給户際的真正名人 遊戏 Pが * **有中州**年代 大把,作到身手才 (下输) 14" , 举 加升诱数 种独约的" 防 相当可爱 在图验中设计大约不可要 (* 作政病政击敌人, 不断地展用名称、中 社会性力。 不 、器的失效时、主权的 表情中性人亦拘不禁 由如今至下(於人 前在37831、 (4) 商体处可以利用结单的各 F集员出主人方的表情,可以充分表现地 A物的特点,真是令人佩服。

前进道路危机四伏 补充体力至关重要



在前通6 心险游戏中 在前进价汤路 1 至 1. 好各种各样的敌人, 折套要引用退 型的设数将其 6 天、还要丰富层墓、大作 ? 申榜, 在拉丁的时间内完成任务 而杰 (1.8 阿用场景中的水果取代子传统信阶声 我 Phillippia, 由于本作的场景设定显示 対応者能由イオ是最重要的。かれ在 各个场景中创出现各种水果和奶酱、证室 要利用空17来补充不断自动损耗的估力。 11 11 九白的粉头钢等时



使用有条线点 郭東一 在《我 GAMEOVER, 太林是在船畔西边地市 81、水果韭草も而及入五特品名。 社會 更是要格外

建苯苯酚 II// 飞舟上天成仙

x 是 数对中级外的 奖励区域、里面 化水果都不轻霜加数 而于天叶方法日本 及种、新 与从隐藏的指中取得银机。于 计处理性 能 天存长 出于个某场由市 中世紀19 1 安持子师在某些任實主义计 60% 内集、商产进业为1x在基础。自由4 能发加干部,过口销经广告,使占有多不将 冬人送上天。 而隐藏宿中干休利的 。 (1) 4、《谷转被发程,由平必办行组群技

医胃板反射医多素

DESCRIPTION

游戏 1 1.10 广各种各样的道贯、有 伊多年制是隐藏在强中 而主人公的基本 在300 5 5 护谷 5 . 政人力低而自身的 力 为了计频率徐绵相对轻标地通关。 商还 文笈"使主人"。 适用"间为无敌的道 11. 在旅游中中要指子领打不适宜地方 老牛会跨離數 吃好煮具 第94使用滑板 可以承受与敌人的 失攻击 四部相对相 以抑制、大山研会还要多多锻炼工能铁路 掌握 在原戏的后期,敌人锋振而至 盖 政化准度非常大, 计永少奇级用强力的 中 跟商一个女好者的技术才能将其古天 山



木作的雅度相っさ、

此文个游戏成为一款专品 点数的作品,在很短的针 1 内风靡日本、清苑了 大批高縣名人冒鈴品》中

· 10 1-41 中华岭和五江南部下 5 6 5. 御が発さ 最い、「在GBA= た」となる「本 数件。 京和野學 零占任务 附屬名 年的特点产业预算专 可是本作的生物科 要 が借が早み1986王は乗作品に出て 中、本作年特置104万本厂验占据1986年 百下級最終的發出 名 7、対於慈禧至 1 证金产生 2. 并由应引出"多个作品、所



18 N. 1168 - Y.S.

爽快非凡的射击游戏 本作學 致心性即为游戏、各种数人 的攻击力进兵全不同 "共享交流要环瑚鸡



A 2 7 5 . 5 . 5 . 5 . 5 **五将台灣的对抗方法才修廠**, 订美 进入游戏,主人公师 在随英事 引雷跳中 中午排出场 伊外- 当拯救世界英雄的模样 在游戏中主人公的动作也非自 管及 市日子可少率动作进 R动门 1 年 变用性 还可以通过一些比较狭窄的地 ... 基本时候, 元等 定要好好利用他的

衰加特特 才能达到各个场景





外码 的医主力性不够处 本人 经地主力 也可以承受任务欠款主、但是这些不同方 世界合在 起的私人, 对玩事来,中则是 今待, 守後成 而, 可这些数人在攻击也是 平171、1 + 元个层天空还即邮下、称 有利特鲁公士 巨" 所要 七 一、 加水在清 1.这样严场声11 小 点要保持整幅、安将 印产蜘蛛化别手技术和,避技能才能源和

物品隐藏仔细导找

A+7-19 ,我可能多数 并干满戏的场带地 冬日午, 1、如在台外的对一中的中国被 物品也不是 供医结果 医杰什的维维氏 \$7 4 , A 11 to \$ 61 1 MAR (\$1 2781%. 中帯する。体力の間対象でもでき申請政。 新,在旅游中"水片、柏布内, C、连接行数域 者是李维盖式 这样大大等约了证券的游 根RIVA · 新聞 GAMEOVER 14 千会打击



2 1 1 14 x m+ 初以生物的地方重新推荐 这样的设定不 今使高手可。 放、地发挥自己扩张力 使 马 時期 主关 主的 玩客也能在 不断常过中提



整 , 其計計 , 的对 年稅付 年日 九元

经典角色

を選ぶ とかが、ます。 これが本め 大大ので、まず地域である。 と、かが難成 本学で、地域に変えます。 本学性 量性を通過の応応を支える。 まずれて を自動しの応応を支える。 は、は、ま は、日本子がそのかます。 による。

♣ 托马斯 【歴史会世界人

Profile Data 順名・トーマス



級型版材自成差主演的同 名电影,为了救出被神秘组织 排學的 6 人 即身勇耐神秘组织 ,构象的种。下上資本 游戏 ;的托马斯阶。2 身明美外。 即业等 10月811。

遊戏中枢托马斯虽然身手 き、世紀有報数額是 からいのと、一般を選択。 遊戏小 不足の 作の 原本 を 除っ1000년 中枢が単端が手が、作業を中部子をも、音 通的事と 顕明不是本代が 社市、公文 一世紀代本版也を な人所 不及的。 他、改進的 不数数 人名尤斯朗州、 かり、参加の馬登山、 大人、 数学地った 東切像气、

不过,我们的主角托马斯其实是一个时是人物。这 西江秋园的上中共平型(1 9 配 1 / 为8年至





● 碧奇公主 | 马里奥的曼爱 ·

等 若可公土 國未輸施

Profile Data 原名・ピーチ姫



養慈王率の五主、平割人 物的任義。 被は人類率的 欠數 当解放限。最一不过现在的 評券、主、一些或夫力与与問題 、一注一句。可以自己的 在 不可以其力量的角色。正 在 取取研究 不可以其力量的角色。正 在 取取研究



生/ 个独马 正的安 僅分 而且可妙开始在 差对中限;自己的成长 专业 等;在 组级局 學數USA 中,作为可哪 吸納条战师ぞ替动,并 具有少规器"特奇心主

在去年的 超级现金化主 中、竟然一反"马里 鹿"案列中的学生。 1 社专要学知识会 1 主责教



按绑架的 "日里是 此刻的 10个。一句将自己的 美子生 建托碗至 "木通牌,在油油 电影 超级 马里泰兄弟 图命公主教出人作战 中回到"风 出通时的叔女本色 10分 现金、上 的形象 少 上 80° 全发。 大戰王



被 10.40公主的身材、从外等或看比与里奥要高 也、但是那些中的有过马里奥穿碧奇公主衣服的情节、但是那是有医学衣服很大

美樂和,品井電,兩別上身半不凡,聽奇公主作 为為政府女性生/心的代表,相信達也不安反对 帶 至今空電表配和而行命從,借命公主明明是雜誌王 即的二十,而且王良思民部是羅菇,为什么她却是善 有人类端,"试计在及怎么吃賴曆不清吧。

代表游戏画 超級馬里真兄弟》(1985年/K)、(超級 馬里奥RIY: 1984年/SPC)、(超級差奇公主)(ZII5 年 NIN 等

★ 左 一 大真而充满孩子气! 由民服務核末度于

Profile Data 原名: クッパ



身型是 旦白大納乌龟, 為巴柔如的大魔王, 尋意技是 张口喷火。由7只组成的库巴 一族中的一员,包括不为么繁 如的外系是中,阿摩和库巴的

30至30年底の 在版。以 前是整个可求的人工院。至 了后来放成"由户"及境主 底巴 在 接级"5世界景 等 ,而人当场"仇敌的事 等 ,而又两四两一件。""我的 难 ,亦称 " , " 而 对



近多年,多等下,大田華鉄土區。在乌甲樂和數珠王 園居団的一里,各巴成了名圖其实的恐怖大應王 在巴古州市了马中宗的宿飲,但是与于其为相至 大趣時、约久都是认实的而執粹。不过到了,超級

大概等,每年都是1.次如你然不一个2世。」。如如 中國主席名。 中,为中也许不当里子自己人生的转 年。在原作中的源于一年更有。但是由于现实都拥力过入。 如果至下来来生的。,我还由他通知。如果要等等 三层物也都是解析。我也临自久的危险。

。中本中的 今冬**夕**少八、在日頃中有韩國君信節 會中 其上年天堂与叶为叶泉巴即,就是自赫斯珍贵門 甲也 物節叶素的 之時。 五也是蔣巴里於原因多多鄉,作 在日本封據於中的中華大量 紅的原因,所以改善 与甲 康"系列於 5至與寒離成形計 傳巴泉也鄉是其中 动。

超級工程》系列中的原果主義,其志是产品施 基本基品。专立组织了他,的原本,上具与特别之 特度。的第三、押以之者等得巴的原本。与过时了 支,选择以定的原则之一,为为以对者子是重要的所 实现。,指随途和时间之而出去,一直也一次分群等 潜台、主的真正常引起。已经转程等分上进行了,是 程度在区域的一位形式,中,他已哪些的 理由一种明确是要特目上的并不需出一大分别或。 至 1 十分平等的时间是有是第一开始的真正目 例,但《中枢》是一个明显的



代表游戏■ 超級与里集見弟 (1985年/FC)、(超級 島里製UU、1986年/FR (島里集STORY) (300 年では ※





李制能力的王道角 学到极致的另一个巅峰,角色本身全部 基础攻击都十分强横, 几早到了无理的 **建新打击能力以及对下压制能力提为得** 有无故其性的对空技是假难将其击落 这样的超性能基础技细感的政防体 東臺为養績。其中20更多KOF历史上最 5恐怖的下段驅扰技巧。或击范围接法 河定极为强横、更不可思议的县20的发 生速度很快、硬直时间也同样復短。对 平號算先读出牙刀将要使用2D、提前额 級打击總備有可能被另刀20发动后的無 这样的基础攻击性能,配合角色本身并 不過色干其他角色的必杀技性能、全角

神秘事 作而在標 1 竹田榕枝 如果说此本出

直接发动为中的 , 本核 236A核C 主力统而连续用技 主中中國西南原制起手持 · そ枝 214B或D 。 季枝 254B坡D后B 排 2枝的。 高切棒 / 最功益複查用 the busy 20 茅枝 214B坡D后D 后续技, 下段隔状核

· 奇技 214A或CSA 后嫁技, 快速移动技, 空中可发验攻击 ,多時 213A校C后C 后续报、5中接触税、 手不同妨碍, 征消负责停止

以公茶「236236A或C」主力恐而连携用纸准据等

7D 2148-2148-236236A

防过程中熟线集棚214B或D之后的索制

与破防能力高于前两位角色。如月 都罕有角色可及。基础攻击方面。 ,特别是远距离C不但远距离面化效 會中海車可以緩松度現单段必杀技術消 被至可以实现单段越必杀抵消耗 判定都比较出色。商由于角色跳跃的 强力对下判定能力,所以本角色在能 9经常可以实现后续地面逐携,也正 國家主義數學與不在創在能夠與形。

。 角色下段连携主要集中在2B-2 4A-SC236632148以及2A-2D-214A

常可以由中对学、在她而连接衔接的

季后都可以轻松实现境而连接。 通常访

近距离D由于是双段腐性、所以无

中国教徒を行い おかる 3 日本日本

- 香糖 | 623A基C 透面连续用技 拳技 623B级D 安定性收集的对下多级E ■

* D # 中地面粉 A -C-SC2363214B

3214A这样的差条空中溢異體指示 被命中率都高河及西接很大。角色唯一 (軟点便是高威力连接令部署 BMAX) 基础连携成力有限。





对的王者,当年的 以附加的地步。本 作中很自然的遵受 到很大视度的削弱,虽然角色本身的技

巧性能并没有KOF2003中那般的无理 但基础政击件能以及打模能力的强大计 其仍然处于王道角色阵营、这个角色的 必禁技图化能力几乎全部集中236A-8B-活论是激苗强力打击会中后或界2B-2A 下能屬就, 30下段發稅后都可以直接讲 微人特处于每直不利状态, 而我方仍然 带头238A-48-214C。这个LOOP打击如 果于美俚证完备则能够在对局的多量耐 第内面使36年 高非258A-66-2140余 學辦手后如果不**普MAX**剪可以直接 \$200\$21483214A,攻击威力恐怖。在近 臺灣LOGP打畫會中对手后,先手236A-符位重要行后再进行条打,对于出格的 洋藍鹟。在这个LOOP过程中一旦命中对 **学几次,独方角色便只有快速赴死了。** 化基础攻击方面防龙的条制打击部离都 一分連測, 类似立B, 立C, 20的政击波 **刚十分大,牵制效果非常优秀。堕龙所**

接触型结件技 AR SA 1后绿打土技 主力与旅打击技。此段问题 2 0 1 11

. 系技 623B或D ,各核(中214B原D199下压制接 、* 符 236236B或D 多级中距离街具条件

俗典连续转介报

冷療点,但断空性能则很是---般,所以 在百对空中压制的敌人时应当熟练使剂 移行技響脱不利。或是利用嚴美的確定 性難或20先袭打击能力进行防御。基体 上策龙为攻强守弱的角色。发挥挥打剑 优势将对手玩弄干鼓掌之间吧



THE RESERVE OF STREET



化等。 电电路操作电路服力



** 味枝 3D

· 平楼 214A 中C

· 本数 236B-6D



放口背景至于 专动通信极快的特殊符

基础序制改会仍然循大

THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PARTY.

前座光池卷幕。海色的20 1970年建度保快、李新能力

THE RESIDENCE 接触表

またまと許事性古希別技

場面主か连橋板流接

她而在機抵 4及图化技

地面应携主力抵消技

经典连续按介绍

· 2◆長 236236A茲C 常用工力投資或提茶

. 中2B成D 特色 (***) 技

1 · 214214R的D 地面与确定成上还有特

技能表 · 成语 、 Was = An 上提高 是那下 医植力。 电放弃水平



THE KING OF FIGHTERS &

1	3	Y ◆angananananan 香 n = anananananan 赞 ng manananananan
		技能者
そが 史	发型指令	新进
• 楼技	6A	中段及地面直携衔接技
100	. 6 7	9 × 8.0

WAS DW	ALTE OF ASTRONOMY AND ASTRONOMY ASTRONOMY AND ASTRONOMY AND ASTRONOMY ASTRONOMY AND ASTRONOMY ASTRON
e . b 1	9 1 40
』 本核 214A亩CX4	1 主力地面抵决多段打击
	· 1 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1
。 李技 . 214B或D	
, 15 h	- 10 とそ破べ枝
→ 後枝 4 236B	11段当身技
and the self	44.
2 年校 41236E	下段当身技

. *并"师时"时间、"高威力指令校



基础或者相性强大。例如 強制。但普通海滨力连集部 要代次继承、指继维排部情景 DC、能養症炎、海色的基1

技能賽		
司 太明指令	新 进	
9 85 GA	地面特法抵清技	
10	1 1 1 1 × 1 ×	
↑技 623A或C	华业养通连领首尾技、中距直变进	
21 18 1	1 - y - 1 12 P + 10	
CONCRETE SEM	0、61 14	

48 601500 AMC 条成力指令投,绘而连接指定



业学福大的女装出手 紀合義原東密以及監 制能力能够在近战组 **5获得主动。角色的**3 5需要最速抵消、液

	S	NESSA	明的経作機 有
- 4	发动指令	2 2	£
v1 +2	64	1 1	

- 4	及动指令	备注
o1 th	6A	ま力地面連携物様技
1.		V 7 -5
多技		地面多段打击, 连打能力略增
		1 / 1/1/19
英技	214AE6A	启频後, 强对罕判定
	44 - 47	-10 My 100
	214A568	
	446.85	
* 技	2368 40	移引拉
1.		1 -64.
并技	214BIED	移行技
	-	-4-4
申技	2148@D. 2368	后续技

通0年44度 F FU V × 本技 623A或6 主力地面连携抵消技 1 04基 2141238A 校C 高版力度进系数

成學常義、必須是在最後能入。用於214A系於C水会如

高额连朝方面,施消8A一段就最连抵消214A的9 是最適端人用別点小对于首件化。

ac de de

19.16 3C 地南连携主 計 称接接 pg . 18 + 34. -,6枝(2MB的空中的)與空戰对下行制空袭中段技 前中政士 中世界原子课坊 ₩ 421ΔetC

◆核 5数41236B 协向级边指令校 命中后可追打 ■ 本 1236236B坡D 主力地面连续抵肩用超杀



中央不行行中能力的基金。 为被查而或收益力欠款。该是

技能表

电通信线线 音头线儿 化阿朗有效多数提通路 974 B あ枝 、中国870-AC 1 1 力中學知行主持

▶ 英枝 236B成D ま力高級力均面连續抵滞技



Traversialistic annua. 22 中間影響能力等後,近邊打扮界 基然没有CLARK需道,但压造 耗费巨大,但命中对于后两样

技能表 MAR AB 排而直標框 百抄及 : 知·祿註 to the 人殊技 版切9方均输入 - 角斑斑 布技 214A 突袭打击以及连缚使用 / 节枝 近都41236E 指今役, 可后领途打 · 春枝 412388 NOSE 取 有枝 1-05 10 3 10 5 1 · 勇技 214B吸D后E1取 脊枝 215 本技「16世紀日本1961 島塚技 818 -少海接 632 453214450 高成力指令股

经典连续技介绍

AZ美技 76在时间CEDE 可防御夹裹

这个角色移动技与塑技非常之多,在塑技方面。 条案使用机会不多,似乎表被果明显,是他时刻也能但 ||快速探視不利位置的作用、夢暗蔽5位集術學快速時達 **《发展技术集、集制技术关注直接特殊等**



Eutropie v

, # 15 236A × 2C H #18 CRECTORS . FIRE

. 4档 Z14AIGC

具有摔投,当身与牵制能力 的传统角色、攻防比较平衡 操作感也比较舒照但缺乏下兼

起手的高威力连携。直线牵制 MAX连撕代入比较轻松。

自注
中央结构表
গাণ হল হৈছে লী স
吸用水學榜
,
每件能下段發投技与地面连携抵用
4.1
双心与裸帝用技
上段《身枝
. 0.1
闪避技
主力突进乱智
7.4
冷城下约录报
经典连续核介绍
£ 1.68% L

与传统的角色操作种点不同的是, 角色重块去板 消BA而形成多数连转的消史已经过去。如今BA所能之 明初作集也只有中植植栽满巴。但由于昭宁以郑成基 由此本品资格特殊运化水路积下43、分类C-60多类性 重安定、输入简便、依如果最终振荡4首方 6 B、测雷 美山田區入時何是地形成4分由管市、资油本角色等 者學說的能量,清晰而得來上與傳

福原本一族戏剧响为排行 CONTRACTOR OF THE PERSON NAMED IN _____

"是我们是我们

机种: — 厂商: SQUARE ENIX 类型: RPG 价格: --- 发售日: -

从實洗结果来看。最終幻想系列書 无争议的成为了 感动排叶榜" * 扶五 位置。这个伟大的系列无论在商业运作 成是艺术价值上部需答到 TTVGAME的 额峰、甚至已经跨越了游戏行业本身而 质力了 种文化:与其他RPG系》体是 不同的县。"最终幻想"系列的发展讲 程就是一个不断排战硬件与软件最大融 合度的奋斗史。在保留系列周有萎靡的 前提下。每一部作品都力求在软件各个 方面达到最新的表现力。从系列发展历 程上来分析,这个系列陪伴,自助者从87

并至今已经增过了整整19个手头 新拉 一部性品几乎都如其名称 般、订顶家 在不同的硬件发展年代那感受到了如同 真实世界中存在的幻想情结。系列作品 中票选资出的为FF3、FF6、FF7、FF8 FF10. 编点的证案可以发现。这两部作 品分别数据了FC、SFC、PS、PS2四个 TVGAME硬件时代。换言之,无论在专 个硬件时代。"静终幻想"系列想打破 了硬件表现的极限,每一次等待与接触 都令人期盼与感动。FF3甚至被称为FC 硬件平台的最强高而表现作品。 4M+64K的容量便设施了系列传息不断 #新、两干排战软件制作额峰扩革命情 抽。FFR作为SFC的關作用目最终将 SFC平台的全部底力校报至行 司手



机种· --- 厂商: BPS 类型· 益智 价格: — 发售日 --

细想之下,"俄罗斯方块"给国内社家贩店 变的影响之巨大,确是其他作品有能会及的。与 时也都列作品不同。"俄罗斯方法"系列1平在 各个丰富奉台都跨轻帮助 现印极大简单。 0 亦4 即可的主席的之个作品系列同程總據 /



GAME 范畴、甚至 可卜上升成为人类智 實的产业结品。真正 "解 俄罗斯方块" 8" 玩家: 定"解 这个游 戏的上手有多么的管 单, 但真上的精妙操作 对于反应、协调性人

收逻辑 甲蜡 价额烧到达 7 与柱的地步。 1年的方快机时代让多少玩家投身其由 而真 正家用平台 俄罗斯方快"作品的对称性、果任 可玩家难以拒绝的魅力。至今为上, 计专与玩家 的假罗斯方快大战仍然在NDS平台上继续着。

机种: FC 厂商: KONAMI 类型: ACT

价格: 7140日元 发售日: 1988.29

哲个反変さ中 都有不同的FC情 纳, 文等同千社 , 中长春於城份。 日、而对于国内。 寒来说、瀧 + 罗之 个作品则在当时全



力突出了"动作电子游戏"》"积朝"。 自由的 控制性, 空间挑战增度高 多种武器与命中敌人 的要快感,甚至还能体会引与朋友配合作战的珍 带友谊 初次接触这样的作品, 上多少预度 作 包括旅者自己 自立情声TVGAME, 更可贵的 是,游戏在传达的最端临的游戏感之外并没有降 医自身的政學难度 能够守备通偿在 4时几乎放 九动作高手的 大村 己。相信 ((多坑穿都会永之 你記憶 次将本作项点的扩射式、情 我(Ya) N 等谢KONAM 自作出这样优秀的娱乐性作品。这 种感动是永恒的。

哲软件在表现力方面增有作品可含 及。FF7届然历经按闭,但却是RPG讲 A3D时代的第三数革命性作业。在技术 上重力6 新一动在整体结构与影情叙述一部没有大的变化。只要随行岛,飞空被 上奶此成熟, 怎能不上玩家感动 FF8也许是要决定专案列作品中等争w 最大的作品。可作为在PS平台的一款

RPG作品、游戏所表现出的爱情主题与

CG密联的动人故事令人毕生难忘。同

了电影化的RPG进程。值得一提的泵。 虽然系列每 作都在各方面证现了进 化。但作品本身的招牌要素与幻想主题 这些招牌要素存在, 包一款综作便都能 、th或证如:自随某列的项点 主随费文 一次又一次感动、我们可以静静期待着 FF13的生业。在PS3 F台上登场的E 必然会研练抽话, 其一次称语出"跟随 想FF10,在PS281代真正让玩家感受到 84代之幻想"

STREET FIGURES 2

机种: ARC 厂商: CAPCOM 类型: FGT 价格: 一 发售日: 1991年运营

本作也就是所调的"B人街霸"了,也许 "SF2" 推出之前就已经出现了FTG对战游戏的 雏形。但SF2的 通生才育生了真正的控制系统事件 品的原件 议款革命性的作品居然已经烙备每件 维分柱, 段位时仰 打击技能抵当 对空转、 上中道县 突进校 连打技 指令投等要素充 着 以至平与续2D格+作品完全以这个锥形进行 发展, 不管专业说, SF2真正实现了证标家使用自 ご喜爱○↑角色 依靠过人的核功战胜同为玩家的 21年这个目标 每 个曾经战胜过对手的政策部 会永远铭记那时的自豪与《奋 正是《和感动才 きがてと馬かけと

多的格斗游戏爱好 者、墨妖松ら遊戏 的风气不在,但 SF2的开山功绩和 永五日随着格斗过 成长。



加熱・FC 厂客・NAMCO 巻樹・SLG 价格,7140日元 发售日,1992.610 中国内玩家直正感受到历史战略 SIG压缩的游戏要然是NAMCO名作

"固志2 霸王的大陆"。 值得一提 的是,本作的画面不要说拿到现在。 妙篁在当时也绝对不算上乘。但作品 的游戏性套到今天来评价也为卜 乘。游戏中出现三国武、智将齐全、 内政分划细致,战争要素的丰富更是 作品的最大亮点,包括奇门城甲型在 内的各式:台谋居然达到16个之多。加 上各式阵形。战术与武将单挑、整个 作品最大程度的穿出了玩家对于战况 全局的运筹帷幄。本作在细节方面也 特意制作了众多隐藏要素。突出了对 高级玩家的服顾。在当时,拥有这款 作品的玩家每天回家进行一番内政调



个吡啶混合的二国最长

整与调兵造将是多么惬意的事情,而 最终经过长时间的努力终于将知名武 将扣擦痛下, 最终 统全国时, 那种 磁动非笔墨可形容。当时,这款容量 高达2M的战略经典对于本国战略玩 家的影响极为深远。众多本作的狂热 爱好者自这款作品之后开始关注历史 5月类型作品,具有里程碑的意义。

机种: ARC 厂商: CAPCOM 类型·ACT 中,这种高人数的配合是非常难得的

横板街机动作游戏的辉煌在国内 体现的比较明显,而这其中又以 绿经常见得几名高手共同奋斗。只一 CAPCOM系列的普及为重点。在众 多经典名作中,"吞食天地2-赤壁之 战"对于本国玩家的影响最为采远。 这款作品同样最大程度的突出了 CAPCOM:动作天尊的资质,游戏将 最神粹的点键打击上升为一种快乐。 文本导致是一种推得的语语。 与本社 其他同类作品不同的是,游戏将"国 主这个除老人口的颗材引进、自然在 太阔大红大紫。游戏本身对于位置技 巧与配合的要求较高, 在当时就已经 在構版动作游戏中灌输了掩护与主攻 的思想。并且游戏的亚州版可以实现 三人的配合。在当时的横旋动作游戏

 发售日: 1992年运营 体验。__人分工明确最终 同通版甚 至成为了友情的见证。当年在街头店 而便換環偏陽目光的情形。而就算水 平有限,大多数玩家也愿意操作自 己自小便敬慕的关羽、张飞、赵云 等人推坡拔寨, 体验一夫当关, 万 夫莫开的快感,至今为止,众多玩家 还经常在EMU的支持下重温经典。使 是这珍贵的感动使然。



机种: MD 厂商: NCS 类型: SAPG 价格·7140日元 发售日: 1994.8.26 兰古利萨2°代表了一个时代。

都是所有SRPG玩家对于MD平台致敬 的时代。由于硬件普及的原因、本国 预察大多没有在16位时代跟上SFC的 步伐, 却在MD这个SEGA的16位机 上脚了自己追求GAME声光进化的梦



想。前"兰古利薛2"正是这个平台 上军有的精品SRPG, 由于MD平台动 作与格斗游戏众多,所以这个璀璨的 SRPG精品便更加显得珍贵。以当时 的眼光来衡量这款作品。它有着深身 短点描绘的亭丽人设, 有着自由度极 惠的无序兵种调造, 有着当时其他 SRPG所,没有的兵将辉映系统,有着 感人悲壮的架空故事与个性解明的角 色。虽然在画面表现上"兰古利萨2" 并不算是一款一流的16位平台SRPG 作品, 但曾经接触过本作的玩家不会 充记**艾尔文的坚毅**。不会充记者发明 土闭长利昂的愚忠与耿直。当时有多 少玩家为了最终推翻帝国实现革命军 的胜利而排灯夜战。无论在战略操作 性上或是剧情上。这款SRPG都值得 我们永远怀念。



机轴, — 厂商: SQUARE ENIX 类型· RPG 价格: — 发售日: — 日本国民RPG系列。与"最终幻 標"的發笙位置相比。DO系列虽跻身 10强之列、但却远没有那么风光。原 因也很简单, 如此经典的系列只是由 干对日文程度要求很高, 而在本国的 关, 注度辖有下调而已。本次需选中。 DO3 DO5

DQ6, DQ7. DO8部获得 7. 极高的复 败。而无论 哪作DO普 场,细心品 味后则如同

阅览过一部文学巨著一般令人久久回 時, 系列太島區:及有得求硬件的暴息。客戲动的遊头。

表现力,但作作都在影本、健慰设 定, 於斗學會设计, 音乐编曲等语 名细节上下足工士 计正常网络触图 证如即一叶之雄, 越到剧情最后越是 感触其枝繁叶茂。每一个DQ爱好者 都无法忘怀甘愿练级的快乐,绞尽舱 一般终解开谜题的应敦感以及剧婚结 東,对剧本中那真挚的友谊,爱情以 及穿破万难击败恶势力的感动。笔者 并没有叙说DQ各作对于各个时期硬 件平台的变化, 更说明了系列作品本 身软件内容的决定性,这才是DQ玩

机种, GB 厂商: 任天堂 恭敬: RPG

价格: 4800日元 发售日·1996 程们不说这个系列之后创意的销 ■与文化解增、只说这个系列给予教 们了多少快乐。在肯时, 我们这些不大 的孩子拿着砖头一般的GAMEBOY, 在紧张的学习生活之余,专心培养自 己喜爱的POKMON。虽然是黑白的 画面,但其中每一次按巧的更换,每 一个全新地域的探索与POKMON的 捕捉,每一次心爱POKMON的进化



成长都如此令人感动。这款RPG将可 爱的怪物造型,怪物培养与初期的 RPG等级要素与技巧要素进行了完美 的融合。当时的我们几乎是全身心报 入到这个虚拟的口袋妖怪世界中,就 算是拿起对战线进行怪物PK也同样充 满了欢声笑语。笔者必须承认。 GAMEBOY平台是一个偏向低龄化的 **游戏教体。而本作正是见证了我们那** 个年代的成长历程。如今连NDS版 的口袋妖怪都要诞生之时, 我们仍

个曾经黑白显示 的口袋妖怪时代。 曾经流逝的岁月 不会询回来,这 种感动相信也是 在NDS上还原。

次机器人大战G与机器人大战F与F充 结篇。紧跟其后的便是第四次机器人 大战与第三次机器人大战。与现在系 列作品追求事業质机体作战表现特 然怀念着当时那 =、弱化游戏战略要常的游戏风格所 不同的景,上述这几款机战作品是有 着相当的战略要素的。没有 个真正 约机战递会忘记在土星或PS平台进行 机战F与F完结篙所花费时间的长度。 更不会有玩家可以手拿GB进行机体 培养的快乐 这些努动也许现在都被

ELESSIN .

机种: -- 厂商: BANPRESTO ※₩ SRPG 价格: -- 发售日: -不能不论这些个奇怪的SRPG系列



体所淡化, 但从票选结果上可以看出 机超玩家还是怀念那个机体培养难度 很高、战略要素丰富的制作风格。不 管怎么说,这个系列的作战画面表现 与人气机体刻画是其区别其他SRPG 作品的最大特征,众多玩家也只是希 包在保留现有作战曲面素质的基础 上,还原当年的战略风采。

机种、FC 厂商、NINTENDO 类型· — 发售日· 1985 9 13

马里胤的人洗绝对在情理之中,作为任天堂 当實莎目, 当年素心玩實就是被收价款亦可靠的 大胡子水管工领进了神奇的游戏世界。老实说。 我们本来以为它进前十是绝对没有任何问题的。

不过或许是因为多 玩家和老读者们参 与这次投票的不多, 所以改样 數经典 的作品曾然推在了 前十之外,实在是

让人感到遗憾。



位银织分配

机种·ARC 厂商·SNK 半型· — 发售日· 1997 7 28

毫无疑问。KOF系列在我国有等,或者必需经石 整 无数中面的支持器。这个诞生在94年的作品领 借个性十足的角色、华丽强悍的连续投系统强引了 不计其数的格斗游戏爱好老前赴后继。而真正在我 国络KOE的热频带上极至的作品正是这部97、恐怕用 任何运道也无法表达出其在我国KOFikn,中神圣的地 位、总之遗格斗必须KOF、或KOF必逾97、相信这是 没有任何感义的。本化除了最受效即的协机贩之 外, 还在众多安组初平台上额发售了移植作品。何 括Neogeo ROM卡带板/CD版、SS版、PS版等等,足 **甲甘有本经典**

机种·PS 厂商·KONAMI

本代首次加入 7.据级据众及举备 与的移地 恭有很 强的ARPG要素. 主鱼阿鲁士名的云 器不是鞭子,而是 密如剑、徐馨一些



利器。许许多多的小技巧成为了所有恶魔城迹机 都会去仔细软研的事意。而且本作的人设和背景 音乐是历代作品中最为成功的。至今仍被许多玩 安新 全港年港。

机种: MD 厂商: TREASURE 类型·FTG 发售日·1994.3.18

MD上极为经典的 散格与游戏抽作 从《火 抢英雄〉到〈魔强统一战〉都足以证明TREASURE 强大的游戏制作实力 游戏本身的系统就非常完 善, 再加上可以四人乱斗的设定, 使得当时的游 戏机房里总是能看到一帮人围在一起玩本作。而 且个个兴高采烈手舞足蹈。本作作为格斗游戏原 6 的要素非常之多。例如四人乱斗、相杀、二段 銃、回避、变身、击飞、背部、反制等等,而且 在各个角色的平衡性上也做的非常不错。再加上 威力超强响面超绚丽的超灵击以及无限连击的研 究可能, 使得其成为当之无愧的经典作品

机种: FC 厂商: NAMCO 孝型·STG 发售日·1985.95

(坦克大战)的经典程度,足以和(魂斗 罗》、(俄罗斯方块)等作品相提并论、过问有 哪一个FC玩家没有玩过本作? 其绝对是一款除名 人口的经典游戏了。本作是一款非常强调双人合

作的游戏, 打掉敌 人后出现的各种道 具是本作最为吸引 人的地方。此外。 地图编辑模式也相 当有趣, 是会让人



机种: MD 厂商: KOEI 参型·SLG 发售日: 1994.6.24

1994年推出的(大航海时代2)可以说是大航 每系列的巅峰之作,与前代相比,游戏各方面的设定 更加完美。主人公也增加到6个国籍、身世背景。 航海目的迥然不同的6个主角玩起来有着极大的梦 异,而这种怀抱着不同理想在广阔海洋上探索未 知世界的航海精神兼无疑问给年青的玩家们带来 了极强的代入感。无论是喜欢赚钱、战斗还是探 素的玩家在游戏中都能找到适合自己的玩法,本 事的隐藏事意以及首会妨路的开发部极有乐 趣。特別值得一提的就是,深远过本作的玩家朋 友绝对糖是对世界地图烂熟于心了(笑)。

机种: SFC 厂商: NINTENDO

参學: SRPG 发售日: 1996.5 14 作为烤棉游戏当仁不让的质切代表作, 火粒 系列的每一作都举动着众多玩家的心。本作最有

何章的部分,就是非亦爱系 44. 第一部的亦爱配对会对 第二部生下后代的能力值造 **层影响。游戏的剧情也非常** 之棒,特别是第一部完结时 那场让生角军几乎全军棚 6 的埋伏战,至今想来仍然让

人心痛。由于斗技场不必担心被打死,且有圣仗 可以提活、在系列中算是比较简单的一代。

CERTAIN ENERGY

机种: SS 厂商: NINTENDO 巻巻: AVG 发飾日: 1998.4.4

格记一量子的游戏

32位初时代SS用来对抗PS的大化自然要非 "樱大战"系列莫胤了。也成就了广井王子的著 名制作人协位。这款结合了恋爱要者和榜略要素 的作品在转围也深受巨家们的欢迎, 女主角直宽 寺權更是 度成为了当时最受欢迎的游戏女主 角,人气度相当之高 围绕各个女主角展开的故 事和战斗让玩家们看到了这群守护帝部的英雄们 实际上也还只是基础着产爱的春春少女而已。游 戏主题曲也被众多的玩家们所熟悉。在经历了本 作的颠峰之后,从3代大排一郎去巴黎开始,系 列的人气也就开始逐渐下降了。

机种: FC 厂商: CAPCOM 参型: RPG 发售日: 1991 4.5

其实CAPCOM在FC上的这款(森含天地2)之 所以能够如此经典、小编个人认为当年汉化本作 的先锋卡通绝对是功不可没。正式因为有了中文 颇的出现, 才大大陽低了当初我国研察开始向文 字游戏过度的门槛,也正是因为游戏自身的高景 质、三国类的题材以及优秀的汉化质量,才共同 将本作打造成为众多我国玩家心目中不朽的经典。 阵型概念的加入使得激戏的打法更加多变。谋略 的作用比武力更加重要, 虽然这只是 款被简化 许多的作品。但千辛万苦之后终于一统江山的结 局也终于侧了众多折衷门的梦。

机种: PS 广商: CAPCOM

举型: AVG 发售日: 1997.12.31

作为开创恐怖游戏黄金期的游戏,CAPCOM 的"生化危机"足以被永远刻上游戏史册。当年 让无数玩家们心悸不已的那头丧尸的倾国倾城的 "回脾一笑", 也已深深的被烙印进了我们的回 忆之中。双主角系统也是从本作开始被引入。打 开门时对后面隐藏着的恐惧既害怕又期盼的矛盾 心情、设计精巧的谜题、悬念重要的剧情设计、 都是玩家们进它的理由。其实〈生化危机2〉对很 多人的意义已经不仅仅是一款恐怖游戏, 而是-段人生路程, 一种永远无法忘怀的感情。"生化 危机",永不褪色的回忆。

机种- ARC 厂商, SNK 拳型: FTG 发售日: 1994 122

是第一部主要用刀 创器械作为格斗手 段的人气作品。侍 速在非国有着大概



王丸地狱变》是系列中相当经典的 代、新增 武器破坏必杀转, 环燃加了前转, 后转, 伏地, 下段躲避、受身反击等躲避系统。侍魂中刀刀见 血的概念在本作中得到了从高小致的表现。

机种: FC 厂商: DATA EAST 类型: RPG 发售日: 1991 5.24

与上面的(吞食天地2),本作也是 款通过 汉化后得到更多玩穿真爱的作品。而DATA EAST 这个厂商,如今虽然早已解散,却不会消逝在玩 家们的心中。驾驶自己心爱的战车,通过冒险不 斯得化能车的各个部件、寻找传说中的超级战 这些就是(重装机兵)带给 车、打政资金首 我们最大的乐趣。这不是 款追求动人剧情的 RPG作品, 而是 款让玩家们享受DIY战车和探索 乐趣的常全带人生活的游戏。游戏中化为配角仅 仅出现过 次的红狼却成为了游戏史上最为成功 的配角之 , 让人印象极为深刻。

机种·其他 厂商: KONAMI 巻型, ETC 发售日: 20世纪90年代

相信大家之所以供将 DDR. 并不单纯层指摘效本 身、更多的是指当年高铁全 国的跗類机杆湖吧。KONAMI 的DDR到了我国。由于我国 厂商自制的廉价跌锕机、跳 舞鞅等累边的出现,从而使 得玩宴们不但可以在街机



厅、也可以在自己家里纵情 的大跳特跳。游戏能够在我走到证内部正大甚至 被冠上健身等美名的机会 也只有这么 次。

24 显现是到2000

初种· PS 厂商: KONAM! 巻樹・SPG 发售日・2000.8.24

成少后的足球对球状开发, 的奇利力和吸引力

射幕作品、WE 2000可以说是绝对的当之无愧。

KONAMI推下的W- 系列在界因有差数量极为 众多的拥强。一方面是作力全球第一运动的足球 本身拥有的可怕魅力。另一方面则是KONAMI。能 。32位和时代开始、WF系列及施数压中效是计算 A 墨名的作品,身子等什的 o . 在许多或古矿器 戏厅里,未必有人在证FF (PR) 与有令人在证WE 的。WF2000这款从身上自至增生实内的WE作 品、初是WF阶段性的标志、无少是从系统方面的 是为政的发展过程主发 作了所助告名PS扩代的

細輪· MD 厂商· SEGA 类型: SRPG 发售日: 1992 3.20 建京 元明

8 6 A BENNESS 1大日、日本日 不舒稳作为下给 气的 点动的点 产人先这次的有



名 非工之后的工 知非常任务。作为SEGA自补出品的控制游戏。 光頭 7 射 至列的每一作也都有着懷有的確說 风格、是真正战模进了可错过的精品

机种: PC--E 厂商: KONAMI 举型: SLG 发售日: 1994.5.27

对于"心路回忆"而言。可能不少老玩家已 经将它遗忘,而一些新玩家却没有听说过它,但 是小编相信只要是深接触过它的人,每当提起 "心跳",心里一定会产生一种情况的感动。游 20凭借美丽的画面, 动听的音乐。优秀的人设。 吸引了广大的玩家,而这种程成+恋爱+AVG的游 戏方式以及游戏中个性突出又青春动人的众多女 主角们,一举就擒获了众多尚在懵懂青春期的年 经男玩家们。游戏第一女主角藤崎诗织由于设计 的极为完美,更是获得了众多的FANS。"心跳", 永远都是玩家心中绕洁美好的回忆。

ALL EXELLIBRIES

机种、SFC 厂商: SQUARE

微型 ARPG 发售日 1995 9 30 子别传动 系列首先坚伪人 描吟名州 创

か15在GAME BOY L 推出的 X 5 3 かばん 前件的大地、白皮、主角多达62 赫岭即亚共有 - 24种。多 班 社会教育图察 施力区格。"金



DITTE ACUANI

केगर वह कर रेड क 世と名野人門 自然内前在核

机种 GB 厂商: NINTENDO 孝敬· ARPG 发售日: 1993.6.6

"寨尔汰传说" 界游戏中上唯 有两款作品章 ○講分录价的系列 ≥样 ○经典矿系列无论用 *1 2 样的同篇来事场都不合き人感受し物 一个迷 > SA 滋湿和四块 舞一和角色都是全新的。 边听的名年 华秀

的剧本、完美的操 作感以及丰富的细 节都足以让人欲罢 不能。说它是重机 上最完善的ARPG



一点也不为过。

机种: PS2 厂商: KONAMI

學母: AVG 发售日: 2001.9.25

(寂静岭2)是系列中最为优秀的一部作品。 th: 以"借本作, SH系列才真正成长起来。2代 的斯博并没有承接1代留下的故事线索,而是制作 了一个全新的故事,但是每位玩家玩过之后,都 会对2代的高者质够不华口。盲到今天、《窗静岭 2) 的剧情都被所有玩家公认为是系列之最。不过 (寂静岭2)虽然取得了成功,但其深邃的剧情却 也開制了其走向大众化。但是销量上的不够理想 绝对无法掩盖本作的优秀品质。至于本作剧情方 面的探讨,相信是所有玩过的朋友们都热衷的~

初种·PS2 厂商 CAPCOM

众名证意对产如此喜爱了。

巻型・ACT 发像日・2002.3.7 设定法 太作的人选择微有点出乎小编们的意 44、 44、 这并不是说(鬼欲者2)不好。只是这 欠 5. 法价单大部分都是比较差的游戏, 像本作这样 五几3 零售的作品被评上的极少,这倒是从侧面! 证了本体的优秀。作为PS2首献百万大作的操作 (鬼歌者2)在各方面的进化都足...;前什麼得像 是个半成品游戏。3D背景的描绘让游戏的墨面十 27养服、华46",系统让游戏刺激感非常、配合 游戏于你的日本创建风味, (鬼武者2)无愧是动 作游戏引金,招牌,也无怪乎包括荇菜同学在内的

制作这 3.特稳的攀近、是缘于我们在188期杂志附 带护武者 南表上登出的 耶》"刊作游戏生涯影响最大 4.五款 6.4 年 1 海市。之后我们对收到的回路表上的 答复进行了 欠专口的数据统订 并根据统计结果。将 母果婚老的50数 資政量 144、 生 就成了这大特精的基 标 11 支相机 除 2 久中使机构50数基础之外,还有许 A 名名在大家的,你没生 B 中有酒特殊 高文化作品。用 个玩笑,都有着嚷手自己"而用是往 无一的家戏游戏 得历 我们知道, [x 850个的 名额" 完全了谁装下贴 有可能是无数的经典游戏,但是我们相信,至少这50数 由玩家们自己选出来的作品绝对是能够引起相当多数人 共鸣的。做这次特稿的目的,并不是要将用些经典游戏 嘉出来开个高下,我们们是根确过这样 种方式和中 台、将那些曾经影响。/ 甚至是还将绯维影响我生游戏人 生的作品在暴出来 希望与大家再次看到这些熟悉的游 25 名的图1候, 能够[31] 五部份不仅仅属于自己 问时也 爾耳伯名:1 等1]世有於 ((X)

		理 - 1	100	, E. S.L.	
名次	游戏名称	机种	厂商	定整日	果
3	85 3 ₅	YE	State	1996 23	
32	Tdi #63 · 度冲击	PS2	CAPCOM	2004 7 22	24
304	y Hat o	540	NAMICO	1998 7 15	24
34	學家特土研2	QUEST		1995 10 6	.21
35		ME	KGE	997 16	
36	格兰等亚	GAMEARTS		, 1997 12 18	19
37	JE . TEVO	'AR'	SEGA	2002 3	18
39	超01年之纳	SEC	SOUARE	1995 3 21	17
90	W 75 H	*DS2	KONAM	2003 8 7	1.7
40	Sharzero3	1 ARC	CAPCOM	1998年7月	16
41	B #3-82	952	KOF	2002.2.1	- 6
42	尊金太阳	GBA	NINTENDO	200181	15
43	Toronto de la della dell	PS.	KONNAN	995 3 3	- 4
44	铁模3	ARC	NAMCO	1997年3月	11
45	230145 8	PS PS	308	1999 12	- 1
48	Tico	PS2	SCE	2002 3 22	11
47	d-202 s	ARC	CAPCOM	1994 3 -	91
48	班达与巨像	PS2	SCE	2005 10 27	91





白魔疑难杂症通缉令 天罗地网已张开

O it is suffering.

PAROXIGO FEED

市村港跃山。『艾科生於XBOX360。 各位玩家有什么感触呢? 是 1 是 天 为对 E 化 不了解而产生莫名其妙的"恐惧 感"呢?那么,构信看了下面的文章见 会使你对XBOX360产生一定的ixid。

首先、我们将向大家介绍一下关于 XBOX360主机硬件方面的各种疑问与解 答。也许其中就有大家不知道的知识助

XBOX360名字的由来?

"360" 代表着什么? 对于这个问题 有两个解释。

第一、"可以体验360度的全方位娱乐"。 第二. *XROX380路带输所有折定潜入 娱乐的中心地带"。

结合这两种解释可以看出,它的主 要现金是围绕着圆而进行的。

●A XBOX特"團"定位自己的核心

不是HD电视的话、不可以

经常玩家会认为不是海勐电视和等 息子电视频不可以抗X80X360、这种想 太经错误的, 只要是带黄色投烧插口的 电磁轨可应使用XBOX360 当然、如果 在HD申报上会员小更高的解析度、玩起 胜政会的解中有任期

●A 普通的SD电视也可以进行游戏

主机上的USB接口可以作为 手机的充电器来使用? 1

XBOX360的标体上 共有三个JSB 接口。正面两个。后面 个, 与以通过 购买手机的USB充电线来进行手机充 电。但是,因为这并不是手机原本的充 电方法 所以、万 出现问题的话。厂 家格不负任何寄任。

●A 可以研行手机充电 很是厂商井 不推广





可以在游戏中播放自己喜欢 的音乐?

这种功能原本在XBOX上就已经实 现。首先将CD中寡欢的歌曲进行录制。 然后在游戏中接下GUIDF键 导航键:) 即可选择自己森及的歌曲进行播放。 ●A 尼州岛外市建设 外后用G NDF

有没有发售HD-DVD游戏的

大枣都知道在日本即将发售XBOX360 的周边"HD-DVD播放器"。那么会不 珠项中语单设定

会发售HD DVD版的游戏呢 透憾的 部、海软公司如这个司题作了相名次否 定、卓称目前还没有推出HD-DVD版游 20 001-1-01

●A 目前为止还没有计划

可以设定数码相机的微片来 RADING:

XBOX360的桌面壁纸可以使用包括 数码即片在内的JPG文件、借助JSB与 XBOX360进行连接。然后在"MEDIA" 中的"麻燎"选项中选择自己喜欢的图 外指 埃X键即可进行设定



各价证证价格等是新内室

●A 可以在 'MEDIA" 中的 "画像"

在这里。我们将对软件方面的疑问 微出重要的解答。并且,对玩家来说。 游戏软件方面的情报也是很最要的。

(HALC3) 萬的鄉在2007年

XBOX360上的名作(HALO)系列 的第3代、真的会在2007年发售吗? 报 退香、开发的进程非常顺利。日本的县 体发伸目体没有确定,不过,从前作来 看的话,估计还是会全球同步发售。 ●A 开发状况一切良好:



祖务人名纳格品、现在的开发放现一切意 行, 让真创加持它的同伙吧!

《失落的真得赛》游戏体验 服将在何时推出?

微软作4月举行的发表会上曾经表示 (失落的患得審)的体验版将在秋季之 前推出。可是,到目前为止还没有任何 **海**息。据微软表示,游戏的开发正在技 计划进行着,相信体验版不久就会与各 位玩家见面。

●A 近日将会有新消息? ·

海外版游戏可以在日顺 XBOX360 上端行馬?

目前XBOX380上的美版游戏要比日 成游戏名出得名。而且, 可玩性报事的 游戏数量也有不少。但是,以往的游戏 内部会秘语制物博品, 所以财命发生基 版游戏不能在日版机器上运行之类的情 况。但是、XBOX360上的大多数游戏都 程全区域的, 不用担心无法运行不同数 本的游戏。这一点也受到了广大的销售 279-100-100-100

●A 可运行软件和不可运行软件的分类



XBOX360在发伸以来已经推出了不 少款经典游戏。但其中获得最好销售量 的.商戏就要属《死或生4》。据统计、拥 有XBOX360的玩家中有6成以上都会购 买此游戏。其次链衡量不错的游戏就是 (山肾赛车6)和(九十九夜)。

OA 举号销售量冠罗宝座的"DOA4"

制令在年度为止, XBOX360 的游戏作品究竟会达到多少款?

游戏种类是否在实对玩家来说是一 个要关心的问题。记得XBOX事业部部长 泉水做曾在采访中表示 预计在2006年 底之前XBOX360上的作品数将会达到80 款。而就8月份的发售表来看,将有43款 新作即将发售。照这样的速度来看,年 底达到80飲游戏的目标完全可以实现。



在XBOX360 上全发售(FF11) 以外的MMORPG游戏吗?

最終休眠网络游戏乐趣的游戏勋章 要说就是(MMO I RPG了。但是,由于 开发时间非常缓慢,所以现在此类型的 游戏仅有 (FF11) 一款。不过, 也许在 我们不知道的情况下,一款MMORPG游 戏正在进行秘密的开发。据消息表示, 微软在MMORPG游戏开发方面也有着新 的动态、相信对不了多久就会传出新的 66

●A MF商正在进行MMORPG游戏 延增 2

XBOX360可以对应多少数 XBOX辦境?

XBOX360的向下兼容功能和PS2不 同、兼要特殊的软件来引导。本来传闻 设可以对双XBOX上所有效类游戏。可是。 就目前来看,能够对应的游戏也不过只 有50款而已。也就是19、现在只达到了 本来应该对应的220全数XROX游戏的师 分之一。另一方面, 微软在向下兼容許 建软件的审查方面也十分苛刻, 其家, 很多不在"向下被容游戏名单"内的游 改也可以四个,如果有机会的话,各位 后家可以试一试。

●A 现在还只有50款的程度。

ONLINDISCHOOL

网络服务 "XBOX LIVE" 可以说是 XBOX360的巨大卖点之一。它与游戏软 件同样给玩宴带来了很大的乐趣。

XBOX LIVE的连接方法?

和其它机种比起来, XBOX LIVE显 得十分便利。如果家里有宽带的话,其 接续方法极为简单, 只要把专带网转标 入稅特网端口即可。接下来就会被自动 识别。如果出现什么错误显示的话,可 以在XBOX的公式网站(http://www xbox.com) 中进行确认, 如果不是什么



技术性问题的话会被轻易解决。当初次 直接XBOX LIVE的时候, 只要设定好用 户信息就可以自由的使用。第二次连接 的时候更不用什么特别的操作,直接就 可以直接到XBOX LIVE。如果网线接口 K: 1 分离太远的话, 可以通过无线话

配器来进一声接, 这种XBOX专用无物适 配线也可以进行自动设备。

通付常带可以进行销单的连接

"XBOX LIVE ARCADE" 上解企事什么当时?

可以下载休姆游戏的 "XROX I IVF ARCADE"。当初就备受关注的这项服 条。从7月份开始、每个星期 都会幸加 许多的新游戏。可示的游戏种类一直都 在不断增加, 截至到8月20日为止, 已经 共有25款游戏可以提供玩家下费。 其中包括令玩源怀旧的《PAC MAN 和 (Frogger) 等等。同时,此项服务在 日本国内也有着相当大的影响。而且有 很多的游戏厂商也表示要参与游戏开发。 由此可见今后的游戏数量将会大幅度增 to. 在F3 L 发表的 (TUMINES LIVE) > 类的颜色作品也有可能会加盟到这一项 目之中。总之、期待值100% ●A 今后、游戏数量会逐渐增加

"INF ANYWHERE" IN

指的是什么?

微软曲在今在发掘了一个欠为 "LIVE ANYWHERE" 的新系统。它的 空文是"杂论何时何地都可以进行XBOX "IVE连接"。通过这种整理后的系统。 不仅可以使用宽带连接到XBOX LIVE。 借助手机、WINDOWS VISTA等新环境 也可以轻松连接上。而且, 还可以体验 到更多种类的游戏。此项目预计将于 2007年彻底投入使用...

●A 无论何时何始都可接缩XBOX LIVE



网络狮关县必须的吗?

提到XBOX LIVE的交流手段的话, 玩家第一时间想到的 定是它的网上聊 天功能。这种功能在XBOX时代就已经被 开通了。而XROX上的单维总互机发点风 也可以在XBOX360上使用。通过这种耳 机, 玩家可以感受到网上语音交流的乐 绑。当然,也难免有些玩家会不适应。 不过也没关系、像《最终幻想11》这样 的作品就完全支持文字聊天功能。总 之。网上语音聊天不是必须进行的。不 过,如果玩家愿意尝试的话,也许会从 中发现它的乐趣。

A 可以不使用、但使用的语会有更 高的年程

"会会器"和"哪会器"的 区别?

在XBOX LIVE中的会员体系分为两 种。 种是只支持个别文件下载服务的 "银会员"。另外一种是可以享受所有

下转服务和在线对战功能的"金会品"。 拉安全全可以自己选择, 加黑贝品模体 验一下XBOX LIVE的话, "银会员"就 可以满足要求 但是对无论如何都想进 行在体对场的研究而含不妨由诸 个

120 K ●A "金会员 需要缴费, "银会员" 则是多数

植三代XBOX体会成为最强 李朝?



微软的制品一向在第二代的时候大 放光芒。其中电脑上的WINDOWS系统 就是一个很好的例子。如果真的按照这 个理论发展下去的话。XBOX360将会在 下一个时代进化成世界上最强的主 机。传闻在初期XBOX发售的时候、曾 经有人间 "XBOX有没有信心将SONY~ 举打助? "当时龄这个问题、微较的草 负责人半开玩宴的表示将会在XBOX3」 彻底打败PS系列。新州SONY方面依约 常传出"不得胜利偿不要休"的口号。 当然,这些也许只是传闻中的玩笑话。 不过、会不会微软有可能就在XBOX第二 代的时候。(估计还有10年)一数作气 将SONY打败呢? 这些问题很值得我们 去深思。

●A X80X360将非一个最好的指示

还没有决定在亚洲地区发售的游 建,为什么却能下能体验版呢?

本来没有决定在亚洲发售的游戏。 有时也是可以在XBOX LIVE上进行体验 版的下载的。这难道是决定发售的前兆 吗? 其实发售地域的决定权是由游戏厂 商决定的。而体验版发布在未预定发售 区域的XBOX LIVE上面。也是广商的一 种質略,可以通过玩家对体验版的反映 来重新制定发售计划。所以,相信将来 还会有更多的体验版供玩家下载试玩。 ○A 发售地域完全由游戏厂商决定

无法与更洲地区的玩家进行

財越?

就现在XBOX的主要市场来看,欧 美地区的玩家占有压倒性的比例, XBOX LIVE的利用者也是欧美地区的玩家偏 名。所以, 在进行网上对战的时候, 几 乎遇不到亚洲玩家。当然,与不同文化 的海外玩家进行交流也是一件很有趣的 事情。不过、毕竟还是更想和距离文化 比较接近的亚洲人一起游戏。将来可以 在日本、韩国、中国港台、东南亚等地 区实现Live的计划。虽然微软在这方面 还没有什么具体计划。不过相信在不久

的将来也会通过区域规划等不同措施来 ●A. 也许不久的将来会进行区域规划!

企理读个构组。

★特別策划★2006.19 73

(A)

XBOX360一直以来都成为人们议 文的话题,其中也有不少传闻,下面就 大致们来看着它不为人知的一面。



等会推出便携式XBOX?

目前为止、任天堂和SONY方面都已 经推出了便携式游戏机。不管是哪方、 都可以说是获得了相当大的成功。



中国在JBEANSMETA公司在今年5 用奶推出了省电影CPU以后,又有传统 守该公司服务和常软其同开发一个未知实 目 于關"省後戰化口,移动技术。但两 近知区区"的说是被有车顺用。如今场中 横续出现了。"待康最后才知道原来再公 可以是在开发一种名为"下INGO"的 CPU技术。但即像是这样也不能代表便 排放型区区域不少排行者。

●A 关于便换式XBOX,目前还没有任何消息

"Zune" 是什么?

为了对抗苹果公司的Poot、微软在 7月中均改装了新制品"Zune"。并提 计比较医吃样在中放金。心设等进 放对Pod长期占有市场的事实一重取款 于标、需果这次购金要夺回市场。从这 一点也根据起时搭提到"NOEOX60之 间有设有什么联系的问题,到目前为止 还没有任务解析测虑。

●A 複软的 "Zune" 有可能只是享受 音乐和除镜的工具

"WINDOWS VISTA" 和 XBOX360之间的关系?

"WINDOWS VISTA"和XBOX360 之前到底会不会有联系?又会通过什么 样的影式来联系呢?

"WINDOWS VISTA"其实就是彻定令年冬季发售的WINDOWS OS系统。据设定次将是WINDOWS OS系统。据设定次将是WINDOWSS5以来要大规模的系统升级。去年能输出BOX380的盲传工作完结之后,微软又启用巨额资金来抢击影似STA的广告宣传业条上。





联在的WNDOWS DAPOGOOSD 是直接的互动也是互相特页或重数影響在历天设等重数。如何度,如果只成 附近种程度的点。在一面以图OVGOS 在一面以图OVGOS 在一面以

順便说一下,"WINDOWS VISTA" 対电脑的基本安赛要求是 800MHz89 CPU,512MB的内存,DirectXB图象处 理引擎。如果要抵游戏的话,还要拥有 更高的配置。可以这要求十分奇别。 ●A 有可能拥有更高的互动性

(TFLO) 将不再"复培" 丁編?

斯本特定在XBOX上面发行的 MMORPG游戏〈真罗生活在线〉,不知 为什么突然停止了开发。最终被判明为 发售停止。至此,游戏业界省次发生了 巨大的疑问和锡动。直划现在为止,希 所" 宣活"的喊声也是接连不 断。不过透镜的是"移物" (PLO) "复



活"的可能性来说还没有任何的消息。 看来玩家也不能不抱着遗憾,期待下一 就MMORPG游戏的发表了。

●A 目前为止还没有任何消息

东京电玩具等全有什么新的 演劇呢? 海飲公司的原水先生會經表下。年 版的XBOX展台上均会有更无前例的放 安 有可能补色变得比 去年數學 由 但營、署无疑问全增多流址的的要 会。而且、每年原復在7月份鄰心的要表 会、今年却是有爭力、也就是设。在年 板的解金上会公布更多的消息



可以, 更会有什么样的商帐而包 会被公布呢? 当然, 聚定是不可除知道 吃。看来只有在即将开幕的TGS上见分 呢?, 本刊届时持会世界一手的资料展 现在各位录看面积, 请大家就目以待吧 《A 新游戏的发表之外, 还会有更令 人爱外的演息吗。

玩家也可以开发出XBC0G80

海取升报差等分的"Gamelest/2006" 大会于马月在西部阻止或开幕。大会上 哲先发表"204A Game Stude Express"。 超标通过越来开发软件可以免患制作 XIIOX的过去,其在事率上还是与 地入。至于具体预发验;将在以后的路 值中详细进行训制。不过效策能够介入 进行游戏影性的点。果要拥有相当知识 使的事故是于创度的的。

●A 可以进行个人制作 但是要有专业技术水平

以后を出現与華联河州友情 教育定版項)

在XBOX上衛營經安養實(PGR2) 由 HALO L在4人環路的為採用定 成 HALO L在4人環路的為採用定 企格表面也非常合理。一个在表天也 等发售了一款〈2006年FIFA世界杯〉的 稅定城。那么,像年度波特高销售售的 分时期中,又会出现什么样的游戏限定 版架》卷来並能是假值得期待的一件事。

●A 考虑到往年的情况,今年应该会 有什么情事

特会推出内置HD DVD的

BERTONNON-GE(7-0)



轨这个问题, 微软公司的泉水先生 也表示将会启动价格策略。不过、现在 也正在为降价时期是否正确的问题进行 籍讨论 不过,对于商业界来说"是否 降价 的问题是极为敏感的问题。一般 在真正降价之前是绝对不会被公布的。 因为假如提前公布的话、大穿都会等着 降价,到真正降价之前谁也不会去购买 了。这样一来,发售主机的店面里 定 会传出不愉快的反映。另外一旦到时候 降了价还卖不出去的话。那么问题就更 严重了。 消费者买涨不买落的 L 理也 是图状商人们的问题) 所以,相信这次 XBOX360降价的消息将不会被兑现。那 么, 真实的降价符会是存什么时候呢? ●A· 年度的降价消息将不会被兑现

关于XBOX360在刷机过程中可能遇到的各种问题 器你解决形形色色的大小故障及应对方法

PROBLEMS & SOLUTIONS

2006年国内TV游戏界最热门的话题 提什么? 不是PS3的售价和发售日公 本、也不是VAII那都强的创意。大家的焦 点都警集在国外黑客对微软的第2代主机 XBOX360米级的融解就是副机上了。为 了应对套板问题,微软为XBOX360设计 了新的加坡方式, 可以设备台机器的加 **密码都是不同的。然而正所谓道高一** 尺、魔高一丈。国外的破解高手利用



Firmware这个团件程序开发了对应 XBOX360光驱的剧写程序。Firmware这 个同件本来是剧写光驱魔验的BIOS文件 今光驱的决盘能力提高的一种程序,不 对剧写XBOX360的Firmwate可是编程系 手为XROX360特會编写的。可以让剧室 后的XBOX360光驱直接读取从正版上克 胜的镜象文件。对于国内玩家来说, XBOX360的碳解可谓是一大福音。很多 持市现望的玩家纷纷决定入手。一时间 XBOX360在国内的销售情况可以用火爆 来形容。现在一般的游戏店都提供 XBOX380的副机服务, 剧机过程我们放 不讨论了,今天我就说说XBOX360剧机 对程中可能遇到的一些问题。

在順机之前先職从你的360 暴吞会議?

首先要弄明白你的XBOX360是什么 光驱的, XBOX360采用了3个品牌N种型 吴的齐聚, 如下

星东芝 (Samsung Toshiba) TS-H943 tt c LG (Hitaen LG: GDR-3120L 32 변호-LG (Hitach LG) GDR 3120L 36 8 2 - JG (Hitach JG) GDR 3120L 46D 日立 LG (Hitach LG) GDR-3120L 47D El 17 - G (Hitach LG: GDR 31201 59 专利湖 (Philips) VAD6037/21

上述於 1 和 直動附示破解問件 其 1他均含有破解固件

在不打开外壳的情况下分辨光感型 号可以弹开仓门来查看。为了稳妥起见 推荐大家买到可以影机的机器后先拿回 家实张Z盘玩一个星期、确认没有死机等 印象阻碍机、因为市场上多数为2005年 10月之前生产的日版初回版,而这批机 器中有一部分是有毛病的。比如说玩一 会游戏就死机, 所以推荐大家先买回家 用正版玩一个星期,如果有毛病也可以 表同微软免费维修, 当然送去的国际或 费还是要自己付的。一旦机器的封条拆 开就算你花钱微软也不会给你修了, 我 |

朋友就被全上,这种问题, 暂时国内的 游戏店还修不了这种毛病, 如果你和我 朋友 - 样不幸遇到了, 那数只能把机器 便宜卖了吧

宝斯斯林操作过程中会出现 的常見回順

STR Pが通いが望り有の際的活。 助// 种可... 丰阳长 7 周期 1段由電面 的几个问题就是剧机刷了 中电脑死 机 46用47割错 到 李被申等等。光 驱连接XP无反应 光驱无法出仓以上原 国美华原於文件, 或需是没有备册出来 能给文件, dT以平田以下办法恢复的的 光驱文件



首先准备一个编程器,然后需要 850热风箱,接下东1、用850热风箱吹 下芯片, 1食不要把脚折断嚏 2、把吹 下来的芯片放到编程器上, 控到的芯片 型号变成等等。记住先读取出来你的原 始文件、里面可以取得DVD-KFY、这个 KEY就是你原版的KEY, 然后替换xtrme bin的DVD-KEY。然后用编程就创进 去就可以了。3、如果你以前是用软件 各份的简件,必须要打一个补丁才可以 得到真正的DVD-KEY, 操作如下 firmcvpt e firmware bin firmware new

这个方法需要注意的是,如果你没 有膜始备份、只能用编程器提取原始的 DVD_KFY, 如果你也没有施龄备份上来有 接剧了破解文件那么 就只能深云了。

XBOX360余運輸化的採用

计有效是他多研察都多多少少调到 的XBOX360电源键红灯闪耀问题。以下 我们就说说可能会遇到的问题和解决方 法 XBOX360电源键中有一个红灯闪 练。屏幕上可能有错误信息 "System Error Contact Xbox Customer Support" ... 其原因是XBOX360硬件出现故障、解决 方法为重启主机。



xBOX360电声號 其原因可能是主机计 独, 解决方法力设计 机冷却下来、可能素 要数 (时,此时不参

确以 ‡机风密运转8° 有分嫁的通阅丰备工 要选档 1 初的任何通 因升,不要将主机放 ン发い及其它

・随着 (東マルン・1) きまから出る 1 投表記書的的360游戏、国此景だ

欽原的有可能超指通 z (1.い歩(4.つ 1.3) 风礼的表面上, 不要将主机放在狭窄的 就只能送去修理了。 Cin 里, 9.如书柜 抽服等,除非通风

良好 , 不要将主机放在热源附近, 例 如磁炉、菱炉、冰箱和功效等(估计也

沙月个人会这么折磨自己的机器!。 XBOX360申源键中有左上、左下。

右下三个红灯闪烁 其版因可能是 BOX360硬件出现故障、解决方法为重席 生和, 如果香泉后情 9维维, 可以尝证 这么做 美闭主机并接排连接主机的所 右由 海线和信号线, 将主机外冒电源话 配線的插头从电源插序拔出,然后再看 新连接和播展所有电源线和信号线,最 后曾启生机。如集情况继续,关闭主机、 拆下外置硬盘、重启主机 如果此时正 觉、研关闭主机器上硬盘、重启主机。

XBOXS60即海绵中全部四个红灯闪 % 其原因是XBOX360倍号线没有正确 连接或者主机未能检测到信号线,解决 方法为先确认信号终正确连接然后从主 机被下信号线、重新紧密连接、如果情



B.继续, 类试用于布擦拭信号线的金属 部分, 再重新连接。如果还不闪的话, 尝试用另外的信号线连接。

基金XBOX380耐机中的故

华华和从水平改为垂直, 古客从去 育改为水平故景时, 电源键细围的焊色 信号灯象限不改变 原因可能是 XBOX360绿色信号灯的感应器可能出现 故障、解决方法为重启主机、不行的话 解除所有无线和有线手柄的连接。

XBOX360外置电源透影器出现红色 灯号 原因是电流透配器出现故障、解 决方法为暂时解除电源适配器与主机和 电源插座的连接30秒,然后重新连接。 可能电源通配器过热、需要冷却数小 时,确保通风雕畅,如果情况继续,那 再有就是XBOX360外翼电源适配器

· 英斯因可能是电源透配 **滁城 × 心有緬甸由遊標序上,如果插上** 后仍然不亮的话,那就暂时解除电源适 配器与主机和电源插座的连接30秒。然 与重新连接,也可能是电源透配器过 热、需要冷却散小时、确保请风障畅。 如果你直插220V的话就送修吧。

XBOX3600) 資申並高能製出現價色 红号 可能原因是土相关闭 或老由语 话配器电源铁从丰机线出, 市者 6有 插紧而出现相色灯号,表,申申诱配



總处于特机状态。如果主机没有关闭 而出现指色灯号, 主机可能有故障解 决方法将电源适配器电源线从主机拔 出,重新连接,确认听到完全插紧的 00世市106

騎、屏幕沒有错误信息,XBOX360电源 健中两个红灯闪烁, 或者没有灯号 其 意医可能是用户设置了自动关机功能, 也可能是主机过热或者是外置电源透配 器出现故障。解决方法是关闭或者调整 自动关机的设置, 如果XBOX360电源键 中有两个红灯闪烁, 是因为主机可能过 热、需要冷却数小时, 如果没有灯号, 请检查外置电源透配器的连接,如果是 第一次出现故障而且没有设置自动关 机,则美闭生机10分钟以上。

以上原因多出现在05年10月前生产 的机器中,所以推荐大家剧机前先玩玩 正版, 万一有什么毛病好歹也能送微软 去缩。现在国内修理XBOX360的技术还 很不成熟, 所以大家剧机前一定要确认 自己的机器没有问题, 万一封条 拆可 就没有售后保证了。

XBOX360事业本部长泉水敬先生个人访谈实录 探讨主机的销售情况及年末商战最新情报等内容

为我即要有对由下部、维姆大方下" 42、各 府在切罪未商政政准备 在 2.4. 食主机大战即将拉耳子基的的效。 · 1 · 東看 存储的XXXX 中本部七月九新

从您就任XBOX事业本部社会的社会工具 经有4个月的时间了 工作起来有什么感 MINE:

② N■以前我就是XBOX事业部纸牌的品 10年上看,并不是什么巨大的变化。在 专业整个事业体制之前,首先要担订好 首传目的的组合。 .+ 划, 然后用转自己的风格办事, 转程 这么想的。这些时间以来,一直是这个

版(水) · G 水) 以称" , 以称的确认 是怎么样的呢 確認 下吗?

点 ★■ 从今年 數天升始、我和 展开了户 品質传活动。我们激谱系行音等组合 TOKIO为XBOX360的官传作曲并进行。 宣传广告的演出。

AUBTOKIODOMORIA. A MATINA fans看来,是件很棒的事情

泉水■在游戏广告的宣传方面。我们就 保食要的课题进行了种种探讨和计划。 自从去年12月主机开始发售以来,综合 消费者的反映意见、他们在玩XBOX360 的时候,能够感受到游戏的乐罐。如何 在制作游戏的时候向玩家传递解释"游 戏时的乐趣",成为我们探讨的焦点。 实际上,真正玩过XBOX360的玩家、就 可以切实地体会划激致中处量的部分 我们也希望通过广告的制作, 计更多人 对我们的主机产生兴趣。

- 使就是说 类希望独们。TOKIO 能够成为代表 (机形象的人 是吗? 泉水圖在经历了各种尝试后 人们对 千台之体验的事情既有愉快的同忆, 也有烦恼的经验,人们的生活方式和 游戏的种类都很多, 为了表现出这种 多样性, 器好还是让 个群体的人来表 现比较好 这样想来,也只有让TOKIO 这样的组会变量相这个任务了。至于大 I. 现在与了事业本部长、从我的工作 (1 么要证 TOK O来代言XBOX360的)可 象、因为现在他们是最终表现出我(

10回的原电视广告交易还要有新数 本補抗吗。

常水■我们打算这样做。现在第三部广 告片已经在制作当中,以前我们的包育 也逐渐具体化了 关于XBOX360的伏点 1.及不5的複零也逐渐增加、到年末商 战之前, 我们希望他们能够成为 XBOX360的代育人。

然后, 今年年底的情况, 应该不会 再有什么疑问了吧?

2 ★■今年年末是一个非同寻常的时 刻 不只是XBOX360, 整个游戏业都 会南临这个巨大的话题。当然了, 我们 在XBOX360销售和普及的工作上一定 会有很大动作的。XBOX360的销售量 络会增长,而且挤成为少界的焦点。在 我们闭结一致的努力下,我们的目标 一定会实现。

TO THE PROPERTY OF HA I PAR INDICATED TO THE PARTY OF THE PARTY

泉水■我们的课题在XBOX360发售之 后,经过直穿的体验,设计出新商品。将 商品的优缺点总统出来。然后在新软件的 开发中进行改进。这个工作并不容易。 一倍确, 开发电源的游戏系列才是最 重要的 这个1个的确不好做

> 泉水画物们负责的 不只是游戏机的开 发工作,还有软件产 品的开发与销售, 这些工作做起来都 比较棘手。但是整 个游戏界都面临問 样的困难和挑战。 所以这些事情我们 只能尽力去做。

游戏机的性能 越高、相对来说就 越复杂。但是游戏的 魅力也会更大 关于这 点, 整有什么评价吗?



把官的全部礼能全部发挥出去 而要使 玩家 个 个对主机产生兴趣, 其实不 是特别 被杂的事情。但是,因为不同班 度的老老不 样,所以要将这些要求全



部满足,确实很难。刚才我们说到产品 的推广工作,实际上我们不只在电视上 宣传, 包括网络等媒体我们都用到了。 V 1 80198 A mr. 20049 A. Octom No. 23

9618/700166 在燃減行之后,有投有比较有意义 · 泉水量我们从初代XBOX开始,就很重视 玩穿群体网络的形成。当时我们组织了 "XBOX突击队"这样的主界型玩宴试玩 5动、运在随着情况的变化、我们的宣传 华段也有所不同。现在我们尝试通过网络 实施 "XBOX Fnends" 计划。今后玩察有

14 / 数果好情报。然可以通过文样的阶 系而智易均获得,这样的互动或联系不 再是单方面的情报输送, 玩家们的反馈 也将被送到我1]这里,从而产生影响。

TE TE TE

现在、XBOX Live活动的充实由很 1145 A 10

◎水量操作、经过大幅度的提升和改版 之后、XBOX Live使用起来更加顺手了。 虽然证证第11的要求都得高,但是我们 的机能也可以实现同时下载6项内容。有 的玩容提出意见■"同时下载的数量应 该增加到20件。

-- (獎)玩家的希望对于) 机能力的 要求还在是高啊

○水電玩容们的課徒当然祭得直錄的。 我们也在改造机器、使版本升级后的 XBOX360能够达到大家的要求。XBOX 360和XBOX Live可以实现这些要求。说 到在线功能, 不只是对战游戏而已, 对 主更多森林上网的玩家来说,"网络" 的功能还有下敷音乐,影像、宣传片, 还有和其他玩家交流, 这也是基本的功

在今年E3 +被露的X8OX360专用 的HD DVD影碟播放设备近期在日本 国内正式发表。泉水氏在公开场合表 テ、此学"与PS3自带的BV ue Disc播 放功或没有关系"。现在文世代DVD 空现格已经主要集中在PS3支持的Blue D sc = XBOX360的HD-DVD两种碳片 1。这个播放器只是用来看HD DvD 於、目前不对XBOX360的游戏 學看 HD~DVD产品多只要连购这个部件就 nTix在XBOX360上项表签出的HD DVD影片了。如果不需要这个设备的 语字全可以不英、这些是XBOX360比 PS3版本低的 个重要原因。在目前的 游戏界, DVD -9 (单面双层, 的容量

, 经分级购金开发报好的品数 前在PS2和XBOX上的游戏里使用D9的 游戏や不到土力と , 而XBOX360开 生的游戏全部都是D9的, 如果将来需 要更大容量、尼用名张D9还是改用 HD DVD. 目前向无定论。





能,大家可以从中找到更多乐趣。 ——XBOX Live在您心[1中的理想的样

京組技技的機。 泉水量学へ 比力级在3曲計频展出的 XBOX Luw Vision就是 一句子。今日子。 大家可必通过接触的方式和对力。今日空 流。在日本、数百在XBOX3时代就开始实 验性的资域,用局级交谈的方法实现人 与人型间的联系。而且这种时能实现 份和资率或单位。一起。虽然这个聊天等 他的好变者可要不怎么需效的。因为 可能性的大量不可能的。

个通讯方法确实限不错

——大家值假关注途个 那么、XBOX

Live Vision什么时候在日本发传呢。

取水圖让我怎么说嘛,现在在日本还没有正式公布这个东西呢(突)。不过,
教们在E3上公布的许多东西。到正式发



售 般都有一段时间。所以这个系统什么时候在日本发售、大家都可以估算出来(美)。

一一说到周边机器,现在XBOX360的 HD-DVD播放外设也已经正式在日本安

高水■量約。HD-DVD将量下一个时代 の影響等報设备、关于HD-DVD与Blue D±的等性、人们认为HD-DVD与Blue 力面处于诱势、但是相反在制作成本上 環度宜、这是HD-DVD的优势。HD-DVD份分→一つ到金的解外、2017年 切束设备服为便的。 港来省许多玩家可 以通过HD-DVD槽放器米牽到高海的 影響。

泉水圖虽然有很多人这么说,实际上不 是这么回事。XBOX360在价格方面更有 竞争力,这才是游戏机的王道。至于说



到多媒体功能方面,的鴉越来越多的玩家开始喜欢上高季质的HD影像。但是如果把播放HD作为XBOX360的标配,那么供会给那些不需HD的玩家们带来经济上的负担。为了给更多玩家选择的机会,

我"才把HD播放物作力外设施出。这 #IPS3带不带Blue Disc播放器没有必然的联系。

THE TOTAL STATES

——在设计丨机规格的时候、XB360就 体现了它的特征 因为不同的玩家对主机的要求不一

因为小包的近家对主机的,参索不 样,所以我们在设计的时候,希望能够 让玩家们尽自己的可能,将机器改造成 最适合自己的类型。本着这个原则,我 们设计了XBOX360主机。

PS3最近也发来了不同规格。而 XBOX360的规格。也括标准版录标底,72版本。例是, 特生机的设计概念还是不同的。 阮家在 买了特队成之后可以自行改张,最后区间 有以达利标准施产。样的程度,那65级间 把不同种类的机器分得过于明确、买的 时候就公录决定实际和包括,这就是和 提供们报着本系和区系。

顺便问一下,在年末商战的时候。 XBOX360的价格会不会下调呢。

泉水圖作为商业的策略手段、价格调整 歷早晚会实施的。但是考虑到现在的情况,目前XBOX360的价格是比较合适 的。当然了,如果我们的对手阵雪要把



价格往下压的话,我们也会考虑调整价格的。

一一还有,就是大家最美心的软件问题 请问现在的软件阵容发展的进度如何呢?

泉水畫在銀幣包任約4月的公南的那些 游戏,现在已经起膝地玩家引见面了。 无论从阅波质量数量短玩家们的反映来 看,都还是不错的。最近的几部游戏, 初将核亚也次世代观戏的繁煌,,都是以世代为 标准制作的。所以喜欢新的游戏的玩家 们,可以在XBOX360上体全到游戏的 环路。

一许多fans期待的 藍龍 1 写(失落 的樂廳賽 伯牙及遗址怎么样呢。 泉水圖十分順利。版口先生制作的游 欢,是玩家们可以安心等待的。而且又 是Microsoft自己发售,所以躬作起来相 占順利(笑)。如果设什么意外,《篇

---(截龙 在玩家们当中人气是最 高的

龙》将在2006年内发售。



最水■微软也期待着玩家们这样的反应。但是在XBOX360上曲成废动效应的,应该不止(重龙)一部作品。《战争兵器》和《FORZA赛车2》这些游戏也十分注目。大家选择的时候,还是有许多可远的游戏的。

——4月份)(布制件 NBOX360 蓄坡的 TRI-ACE说"夏季会有详细的作品发 起",那么现在有没有消息呢……? 泉水画这个已经说过了啊(美)。关于 这些问题,我们会在适当的时间告诉大

家答案的。 一量后,请您说说,度社存2006年东 京游戏展丨将有什么行动呢。 秦水圖玩该學被羅非常正提的內容。 雙

泉水暢在比较硬件机能的时候,人们经常并已光投在许多细节表现的方面。但 是最新要的,还是综合票质的体现。在 总体性能上平衡,然后发挥机器的能力 开发出游戏,事情就是这样。XBOX 360是一台可以发挥出彻高机能的优秀



主机,其最后表现出来的潜力,是其他机器不能相比的。在2006年的东京电玩展上,大家将会见证XBOX360主机的真正实力。

前XBOX380在日本的事业发展比他上

XBOX360萬业员表人坚访管记

在XBOX360发售之前, Microsoft 的基位核心人物曾经就次世代游戏机 合运的话题提出了3个有决定意义的要 歌 硬件、软件和售后服务。 (三岁 小孩子都懂的道理,从大人物嘴里说 出来就不一样了吗……?)而从与泵 水先生的谈话中,我们确实可以发现 XBOX360的开发者一贯是注重这些签 靠的。无论是HD-DVD播放设备的公 布与即将发售(硬件方面)。还是 (蓝龙)、(战争兵器)等游戏的开 发工作(软件方面),以及XBOX live Arcade等服务项目的充实。我们都可 以看到微软在拓展日本市场方面的努 力。毕竟决策者认为"不拿下日本市 场就不能算是全面的胜利 , 泉水氏 在展现XBOX360的"王道"风采的时 候, 省先从"战略的王道"入手。目



任之前要驗利很多。而在这时候起用 TOKIO改程的大众保管作为自己的代 古人在日本的年轻人中争取人气, 也 是一种对日本市场显示亲切的做法。 毕竟作为外来的游戏机, XBOX360在 日本的认知度甚至比不上以前SEGA开 发的Sega Saturn部Dreamcast, 所以 要在这里本土现念很浓厚的地方扎下 根来。就必须使用让人认同自己的策 略。所以这一年来微软在自己的主机 是并发了相当多数量的日式游戏, 在 市特方前也下了很大工夫。虽然收效 未必如預想的一般立竿见影,但是这 台初踢在日本人心目中的地位已经不 再是微不足道、可有可无的机器了 在缺乏有力的第三方软件支持的情况



L.前的人类 族其心學網看持株 / 量 **被称为魔神族的种族。很久以前的世界是** 小天 坤 魔三界组成, "神族 统公大 "魔神族"统治地界 "魔族"统台 復界。魔族在各领罗建南的带领下, 向神 基和魔神族宣战。由于罗婆南拥有强大的 **片量,限看世界即将被魔族吞并** 伸族与 **食**申於長终於手, 将罗建街许同唐於 1. 封入释次元空间。数千年过去了。 神族与唐神族文場发了战争。由于恐切力 故、双方很快便答定了停战协议。魔神族 有个性格好战的将军叫阿修罗、他反对停 V新研加油采玩维维下去。为了附上同修 罗的野心,魔神族耗尽了自己 🚮

种似的力量, 将网络罗封入地 1、从此魔神族失去了神秘的 5日,作为人类一族在地上生 人 随着时间的充满,神族与 咖啡放化白色、变成了传说。

然而,魔族首领罗婆南却 通过异次元宁中的影腊, 向非 5 地下的腳條帶待达緊急的患 # 当得知魔族即将复舌的时 **级、网络现代真实环络应领** E 4.与魔族并肩战斗。终于魔族 动阿修罗冉次来到地上, 世界

马上将由次陷入战乱。为了拯救地上界的 程制,需要拥有神秘力量的真魔神。 次 B. 直磨阵的后备锁楼罗出现了 他继 系了古代迦楼罗里的血脉 只是真正的力 斷还没有苏醒、守护魔地之祠的长军唤醒 , 海楼罗王的力量, 超楼罗王路上了拯救 世界的智险

ORIENTAL式冒險活剤

(御楼罗干) 县 数以后度确定为数 材的动作游戏。通过日本著名漫画家板桥 表去描绘出的世界,使东洋风格的世界现 支为本作的特征。乍 看标题可能会认为 本作品 数计经验额的传染类游戏、笔名 , 军就是冲着这个神秘的全汉字标题而购 现,无论是主角观楼罗王的人物设计,或 以回至最后进入的庙宇中继续进行游戏 是中途的各种讨场,都充满了传统日式动 反而非常核构编数、相位只要提供对示定数 ·定不会排斥本作、就算是现在拿出来,也 是 款條主人為血沸騰的动作習的游戏

旅游的港型是SEC附代大为音行的正 疫構版滚动型动作游戏。8种各具成为的 必杀技 巨大的充满个性的BOSS。丰富 的关卡构成、3D收点的隐藏关卡、各种 分支集階 心及争屈的电面表现和音乐 等等 教像说明书中写的那样 文里有 动性游戏的 切 ",本件豪无疑可是 款充满乐趣的正统系横版动作 游戏。

加楼罗王的基本系统

本件的操作方法与 般的动作横坡过 最主要还是表现在操作或和推制度上 对。早很大 但绝对是家有开发实力的公司 关游戏基本相同。通过十字键控制移动 Y健學與政击 B健是跳跃 通点L和R键 市经办金技 X储发动必杀 画11B加+ 等键可以实现抓住確瞭、上下移动的同 81、还可以对敌人发动攻击。如果本作及 有这种系统,游戏的难度将是魔鬼级的。

主人公面楼罗王每打倒一次BOSS。 就可以引得 顷必牵接 共8种 、虽然 发动必杀技会,消费气力值、但是通常的参 細攻事筋膨大,,因此必免特在潜波中景 進音常希望、除了IVまごが、必然技術のT 1。作为移动和回复体力的重要手段。特别 是必必括 * N使物 、发动的效果基实技 5中移动,是游戏中突破某些困难地形的 班力大

迎楼罗士 矿世界是3个大组组成、 *人公司以在地图画面完成移动。 地图主 的森林 塔、城等区域是主人公的修行者 场。也是本作的各个关系,每个关系中都 有各种丰富的道具和各式各样的机关,给 了通常的旁观摄版曲面外,还有飞行和水 中美卡等等 押夺每美的BOSS也设计器 非常出色, 充满个性的攻击会让玩家十分 难忘。

迦楼罗王的修行 Z 旅是 从地图西南领 的 座庙宇中展开 游戏的影情中, 海楂 罗王被阿修罗 韦创地后,在这座 备字中 被守护魔神之祠的长老所教。游戏中的各 外都有法辞"庙宇"、 田家可以在多里頭 计贝勒托老 与其对话可以搜集各种

本作中最初的大陆基本上是为了让证 **操作品的现象,指述的内容不但不抽碎。 罗马德兹改系统,而设的练习工士 在这** 里纳1.0点的修行之后,可以渡过海洋到 达第 块大陆上开始真正的冒险 渡海的 时候可以进入本作3D项角的隐藏关系 第二种大陆主席"国而日关于介名"也是 終於中最主要的大能 玩家为了学习必然 马雷要在这中反复攻略 而且7种必条持 业而这至MASTER级彩。 西日 无法空至器 后 却必举技。习得所有必予技之后。 対可以前往最后 块大陆与阿修罗进行最

加楼罗王的魅力所在 志传矿蟹力之处可以19举千附举,但

经的抽版。

类作品之上

作游戏以受牌数层操作概, 李 1 际操作。让本作的玩等一定会略 学游戏的接键反应在常色净面 在确 劉功 飞行 荔末、攀 樂 发业录 等所有动作都 非常产龄, 有一种像长满片彩 僻俐如生的感觉。而且当主 4 公站 7 不动时,也会因为39% 而發体轻微地上下移动。 当节 动拳脚17 主时, 主人公会根准 的性而发出各种有缘的图察 少得着者或年在初本作B1, 60

难度选择由许不能满足某些动作游戏上初 抽索的奇刻要求,但笔者认为游戏中的彻 多地大都是经过精心设计 仔细调整之后 气成的 很多关卡还是需要动 番脑筋才 可以顺利通过的、所以本作的难易度应该 是解:1 大多數所系所接受 游戏的序盘非 文简单, lt 夏可以熟悉各种操作。到了中 盘开效、虽然难度大大增加、但是可以得 例各种省具宗物、而且残机数也会越槽旅

采文数据对价,而且456.进入旅戏财务发 情报 网对中部果中命数为00°、开家即可 战。有时候会碰到着似好像攻略不能的 情况。但其意只要活用必举技、就可以轻 松通17. 在面对很多强数BOSS时,有时 绿利用以美特智取证证解11力效。

SCF」運制的作品?

本件是由 EPIC SONY RECORD 发 型。 其实就是现在的SONY COMPLITER ENTERTA NIMENT SCE . No. . 98 & 作的异省,各位可要听好了,就是现在超 有名的 GT赛车"系列的制作人山内 图 关于本作的开发小司 是一篇全为 · 经 世惠"的开发商、当时主要从惠接带SNK い及SONY的游戏开发订单,制作11 1992年SFC版申影改编的动作游戏 HOOK , 以及NEOGEO、SNK掌机和 PS平台的 主族政 虽然公司的名气不



识 里试, 本作的难度并不高。没有 的操作场 偶加 声音 游戏特等, 招募 有极高的水准。以当时的硬件条件来说。 笔者真的找不出本作的缺点。 其美数 当81 来说、像这么一教宗成像如此之意的基础 并不多尔 从游戏生动的故事情节和难忍 度矿平衡。来进、本作更像是一般SCE出品 8/PS.前成 ロ2. 加楼罗王) 具有革命 性的游戏系统, 中志性较弱的故事情节, 各种曲板的爆笑要靠 虽然整体个性不是 非常突出 但对于王统派动作玩家来说。本 社会经验证明 SEC 来IIR的一般的证 · 文/为马



98年, Langrisser特集十年的传说 最终还是落下了帷幕,正当"梦战"迷们 口碑。不过结果就是有很多出自同人女 新瞻叹卓丰---个传说终结时, 另一个陌 生而又似曾相识的名字突然出现在人们 的视野当中。梦幻骑士(Grow anser) 相同的制作组、相似的名字。 相似的世界河。人仁都理所与 然地把她当作Langr sser的后领 生品, 然而放弃了已经越 李越维即很穿贴的绿料组(形式、洗掘了RPG这种更 自由的表现形式的制作小组 却有着新的想法和行动。如 要itil angrisser系列是在日本 游戏业最辉煌的十年中 场 五光十色的欢快旅行, 热 么, Growlanser系列 就是一场目录改变 寻求生存的跟难 数步,而这次, 我们要来到 数步的起

98 t) . 个特制一占 如果甚许 的角度来评判() 梦幻骑士 的话, 缺点可以 推出很多母 多。诸如两面不够华丽、世界观 1 够大气、系统不够成熟 高级线线, 但是"用1." **李却是游戏中随时随地** 棉能看到的。那种开包含新故事的进 取1, 甚至让这一作品成为之后出而在 PS2 r 的2和3据无法超越的系列之中的

的《梦幻

4 存 1999年

好典。

九庸置疑,和Langr sser系列

样,准师智言的人设是首先让人真正意 < 上限前一亮的特色,虽然其笔下过于 首失而歌点不再适用、取而代之的是各种 唯善的人物很容易让人产生市美疲劳。 有组名人物也没有梦寐的懵好 何是那 是不得不说的是,作为这个战斗系统的 华菊的画风却是吸引了包括笔者在内的 众多Fans 路迫随而来。虽然和 北形 心神传)这样代表2D画面最高水平的 生品比起来本作分型有 适的差距 任 是在游戏中无论是对话时的人物半身像 本是攀星出现的插画加上朴素的2D卡 通商面给人的感觉甚至好让PS2上大量 水用 (h3D) 营骨的2和3。而四头身 人物造型除了让人忍俊不禁, 在战斗中 的动作也都豪不含糊。

在"空"文个要套上、继承 Languisser系列配开上的特色, 无论是 亚常的转权搞笑,还是信号的的意张来 **翰**,乐曲都很好地然特托出了当时的年程。之 后则要提 下系列作品一贯华丽的声伏 阵容, 玄田哲章 三木真 郎 t田佑

母家激励 姓了。 小声说一句 这种 女性向倾向严重的声优阵容也使得本 Anom you were the one when 作在日本的女性玩家中有相当不错的 spee med >手的同人作品在网络上流传。」虽然 限于制作成本而不可能有更多的CG动 画来齐压这部作品, 但是极具特色的男 女商助"分》里"却显示了制作者的 良苦用で。

作为 个留有战排票室的 RPG為效、炒斗效应了惟头效。

战斗方式上、梦幻骑士)放弃了 tangr sser4和5中经过改良进行 的'行动值'系统,却重新 检起了在38t饱受恶评的 "半即时" 以4. 第 外皮看起来是 45 th 1 85 FF 心是制作组显然 **的想表, 由于故** 6 8 6 华场面的 缩心, Langusser **延** 有: 中 tg 典的傭兵系统被彻 FR By & 而在3中最受诉缔的总 以于在中間 | 时的战-中那一大团团 兵所引起的种种问题 队型调整、移 动方式还有那条也举不干净的小强设

金. 从面景致了后期在大规模 △ 战场上战+冗长,整体节奏失 衡、直到引起抗寒的反感。但是在单兵 作战的 梦知骑士 中却不存在这个日 题。少数单位在小范围的战斗恰恰可以 发挥半即时的优势,使战斗的局面更加 名专而又不至于完全游离于开家的控制 之外,无刑中增加了游戏的耐玩性。而 在恢复半即时战斗系统的同时,在很大 程度上左右器Langusser系列战略战术 安排的"包剪法则"也随着佣兵系统的 武器之司长度和攻击频率之前的丰衡、但 支胎作品,本作手衡性的调整显然了太 应款、除了反差;1大的沃雷斯。每个角 色面和質器之前基本表示出什么太大的 区别,长的那 点对战木战略的影响微 乎其微, 选择同期攻击力更高的武器 股都不会有什么坏处。而魔法時唱时间 1担导致游戏81和战斗的节奏同81被打 乱。以至于到了后期经常是双方的魔法 乱 七、结果就是物理攻击角色只能退居 线, 而玩穿更要 次又一次等待魔法 发动前的那 段真空时间, 这两者之中, 的平衡 虽说如此,对于这 新颖而驻

特的战斗系统的发展、本作功不可受 The time man but us o

4 don't believe in distant but I

Offied your, fate

这是代替副标题出现在游戏名字下 面的一段文字。肖看到Faith Destiny Fate或样 - 个词正时就让人不由婚想 到 这个游戏的情节应该会很"俗"、初 おRPGの (サ幻験士 在主機故事上确 工具确保器器, 从 开始主角在床上被 v 由比 138 强行叫起, 到后面顺 整即情主转 传传成长、丧到最后成为 探教世界的Growlenser 十之物世 主,基本都是完全遵循了 般的RPG定 理。而在中间穿插的恋爱要素也上玩家 能够不时放松一下, "木炭蛋糕"、"青梅 竹马 辛酸的回忆,虽然都不是什么 大有新章的桥段、但是经过游戏里的高 染却也都有各自的特点。

而在人物杂画上,无论是那个舌波 过步的主角"代言人"人适生命体源 世, 还是爱哭的妹妹飘依窝, 再至女物 思琴的皇室缝上朱莉娅。女性角色的大 轮廓虽然有照搬车爱游戏的嫌疑, 角色 们却都有着鲜明的个性 或是喇啡啡的 整弦 被是严肃的对决,又或是些情的 告名。角色之间的互动再加上市铁的烂 扦, 其中的一幕幕至今也还历历在目。

Langnisser系列的成功和失败恐怕 都离不开它的世界观。特别是在2之 中, 中域的騎士 神秘的法师、历经 A奉的古堡、即使16位机的机能不足以 由血血表现这 切, 证有11部可以从总 推磁等中感受到那农和的欧洲中世纪风 格。当第一次见到代表那个时代的重装 验兵吨嗪着冲过屏幕时,即使 个将 个被踢飞的是现方的步

兵, 坛家心里也都会发出 阵由 穷价特叹吧。然而随着3里 "和转"这个要素的出 班, 玩家对那个世界概 到了一种无所适从的简 生, 制作组似乎也不知道 该赋予角色们怎么样的身 世和故事。于是 Langr sser新走 向了及落。而在/梦 幻骑士 里, 勒作组 终于突破了那个束缚 他们自己的世界观。科 学和魔法的对立 并始就是 个矛 1~1。 盾、故事中的正邪对抗也如腐了绝人 对的正义与邪恶,发动战争也不是以 大陆的绝对霸权这种单块的

这个世界不存在是清的女神, 也 不存在维思天下不乱的邪神 穷凶极 罗叶最终BOSS也不过是一个团

目的为理由 整体エン子 総奇

幻风情而多了 份科幻气息。



为自己无限的改错而堕落的人类。在 以人类目身利益中突为前提的战争中。 个人的形功需合也更有现实各彩, 在这 m现实色彩之外, 制作组表达了自己对 这个成礼世界的看法 在这里感性的 魔法和理性的科技共存, 两者之间的冲 ②也只有靠理性和核性兼具的人类案碼 和, 无论绘画主题一方, 最后的结果都 将由人类自身来承受。

现对玩家体贴的昔日

游戏中 些细微的地方更显示出位 者真的是1分地用心, 让玩家在初期就 J得传说而法的设定。"周月为让知道 **幹把全部積力集中在恋爱要常上而出现** 的翻纵饰品、比起进APS2时代后为了 增加游戏Bi间而使用大量吸时间设定的 蔚政, 本作对玩家实在是非常体贴。 召 , 游戏和隐藏要素上, 在游戏序盘能够 决定主角新力的一个个小游戏,吃土豆 片防出游理中的人物图片的设定、还有 那麼藏得十分巧妙的隐藏建筑, 都能止 玩家乐在其中, 而通关后演绎各个角色 的众事认对玩客加以祝贺并畅谈配音感 燃的CV Room不仅仅对于有 您声谢! 的玩穿来说是无上的陌宝, 对于普通知 家来说也是 种类儿的肯定和鼓励 在 ATLUS设置的主页上曾有过

新作期待榜"的投票 雙手 Lang' sser系列的呼声自然 是最高,但是依然有不 少人选择了在PS2上雙 刻(梦幻骑士),可 见本作在玩家心中的 地位。

虽然开始走3D路线的 新作已经在PS2上发 售,但是当我们 回首再看看这系列 作品的起点时却可以 发现, 参秀在游戏 中那点点滴滴的创意和 努力,正是这一系列发展到今

> 此后出现在PS21的 2 3.4代依然是在继续着 1 这个不太成熟的传说. 但是对于大多数系列支持 者来说,最让人怀念的恐 怕还是这个有些生涩却 最单纯的"她"吧

. 484 5. * *

价格 调查地点

本版仅提供信息参考、请玩家购物前做好询问工作、避免购物过程中出现差错。一旦玩家 在与本版刊發价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情。 遗格您的被欺喜实以书面形式读 交电玩通广告部。 ■ #456 元未 业享安外邮局75億箱 ■邮编: 100011(请在信封注明"广告投诉

a tregar to to I artify to which 各位希望购物的玩家具体电话垂直 3.1 自動計2,有禁用數 7,2006

PS2 77	ENN	PS	0	NDS	XBOX360	小神游SP	NDS LITE	XBOX
PO2 /)	りが列	Po	F	MDS	VOCYDON	小仲別の	NDOLITE	ABUA
	-	0			1	F.		
1250	1180	1350 量最	1 390 普通 1 58() 崇华 南南河豊木	850 北京森好	2790 山东报价	680 北京报价	1080 武汉夏源	1400 北京報价
1100 北京県好	1190	1-18() 普通 1 (55() 条年 上海銀份	1420 普通 1600 泰年 山东报价	880	2750	680	1180	1400
1180	1200 成都报价	1400 萬	1400 養	880	2750	680	1180	1400
NGC	GBM	PS2记忆卡	M3电影卡	1G记忆棒	SC+	PS2手柄	家用机软件	掌机软件
NGC	GBM	PS2记忆卡	M3电影卡	1G记忆棒	SC+	PS2手柄	家用机软件	業机软件
	GBM Power 700 北京报价		N . T	March V Man	SC卡 230 北京报价	PS2手柄 150 北京接价	家用机软件 主當各种正線软件10 元至于元本等以旧塊新 資金等新館	-
900	700	120	280	380	230	150	≠常条种正规软件10	NDS FF3

北京基金荣新蜂电玩 www.newbeegame.com

- ★PK || 5 150 2550
- ★I'S il ' > V · 」 > ×应动于钠+电源+AV线+(S端子+色差线)+支架+8Mi.
- ★1%P****** 4.5 以中双充+维特耳机+桂绳+ P\$P切+解药贴+2C。***** 1980分11分級。可玩下数。群战
- ★各种烧录卡、记忆棒均有现货 ★NDS % 4数 · 约 下中之种 6
- 07411 40 * 18 ★前人切束4米
- 青期的电话(ANNIKA·女传真·《ANNIAA 古邮稿》(ITEN ★收款人 户名·李君轶 and the second s 对我的 表,可以能力10mm, 11 11 11 大型电影技术 2 12 12 19 19 14 14 15 围结湖店, 优惠多多, 欢迎光临! 长几种男女士勺茶干名 有意为

武汉夏源电玩 🦳 提供pap系统软件下载服务,长年经营各类正原软件

木店荣获武汉市消协颁发的"城信 健康 维权一笔》 45 45

- * C)C) N 5960808
- 74106 ★郵幣: 430015
- # ENP OF ON M

北京縣好信诫游戏精品店 🕶 本店物体各种游戏机,欢迎来电影询。

- 本店期重承行 15 ,2 15 正债 让您在本公司 约南。 ★PS || 超薄7 · 1,1 · 1,2 · 手柄+电源+AV线+ 、1 、10 · 「至 · 8M。
- C 1200 + DCDS O L 10/11 of 1/2011 for 1/21 + 1/2
- 11-1 *\80\360; *-\x : *-\x : *-- + 0.7 (--200) \$2750
- A SOURCE OF A EARLY APPROPRIES. *PSP 1 and of 1238 1 1 1404 1 + +++ year 1 psp. 18 118
- d . John # What GBASP P C. ET COBA INT ★ND * (ま) - 現中 * か、 しや(さ) い で 850 ★PNP: 共対 F = 5 6 80 #GBASPCF 1 1, 12-50, 1 + Ro S)+
- -73 1 -10 + GBA 1 + 751 #GBA -1 + 421 -
- * [PS] + F + D + EX + " Y " + N. D + N. N. N. 1 , VIII.
- A A Aur *** * * * * 410路播柳馆站下 本公司有具体商品目录欢迎索取! ★邮购地 北京市广安门部局1188154信箱1111分箱 大收款人: 鼎好信诫公司

南京阿童木电玩专卖

- *PSP v 7 1460 1, *XB36 27 10
- #NDSI, 1150 #P\$2 . F., 1000
- ★NDS > 51 × 40 ★PSP : 唐物: 1200 电话 025 ×3373638 急程理: 13005[71108 解稿 7]0068 地址, 总部, 段楼中央路7号 歌通大厦对面厚栽基口)





NTASY STA

本刊 蓬名 梦幻之學。宝佳 SEGA 7140 B m DVD BOM

2006 8 30

於你人物跨加 好作 1 方 一 無視力助步 D 68 ×7 to 日製が所 と場核を機移 切赖人羊齿器

要忍聞: 为了保护被贪验生物和犯量者 建脉的变性。 网络银旗的古拉鲁太阳城

《参加何祖典:阿迪军的特殊部队、W

建造为首的、非常神秘的一个细胞。 INNAME,依靠強大的武力模压反叛者 **海衛養養職: 宗教報訳, 蒙閣由西名墨**達 **必要管理、有偿老人举的转变折销的**

统依据和六样物品。玩家要先选择等 武器和滋具被备、禁斯在战斗中未被 **支子機会並示出武器附近具、信息機** 十字使替换保护使用的设备和证具 在能斗中按個國際使用。使用光不能 常使用的重具后,量好将下次使用编 具的位置放在药品上。需要注意的规 **设备分为发平量备附单平仓器、保税** 武斯最多只能联告两样,被接取董事 時可以發音的武器也不穩倒。



人类: 古拉鲁太阳系量繁荣的种族、能 为等均,以行星已会经为主要是件基础。可 **松从事任何联会,但是并没有每一项格**

编数: 以人类产业出的功能、接收值单 力物法力、便不確保是養被斗、養金从 事实援的职业。

美大: 改造通行基础产生的现在 派券裁斗、并且可以安务。

专规特: 统治着人类的生命体, 不能示象 **新教教、伊斯特力度、新教学等政府的**

有音:接近攻击,可以使用枪、剑等近 身供模块在、字常是会形接触本系列提 系的聚像,使用为政治对李常格设备 也等等基準學開除人的定位。 顧識: 远距宾攻会、可以使用号、编等 被击: 使用精神能量, 不用接近收入使 等以政治。可以使用多种属性技术进行

攻击,还可以使用回复魔法



武器	19.5	特技特征
7.6	びき発酵 ゴルキー製物化人	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
ナックル	双不太器 炒速器总距率效击	· 交通生前 * 次 * 图
スピア	多千世曜 设出物的人的复数数人	可以攻土数以元进
タブルセイバー	高丰市武器, 使用点刀攻十敌人	提供母妹攻击前大
ノインセイバ	- 187 - 1881 - 1871 -	左右中10的线 彩
ソインダガ	双手软器 连续放击	对图图全記数人选
ノインクロ	かる学器 専攻ネト 由中原エ	- 人で中間数な工。
セイハ	泉区武器、容易使用的, 到	连续双毛传数 3
グガ	中半計器 作工連官股份	高速对於人也。因
20	单元的 省州尼五年武縣 但政治力形高	· 一个多数、食物、鱼
フイフル	近新甲円40円分類	小漢作品 电环接触
ノヨノトガン	近野市以平盆器 放射状发射复数子弹	水周性专用物积的
ロングボウ	- 近距車の平式器	3 現代を可能を行
レサカノン	· 远距离× 〒武慧	田間はそは効をり
	2 許多の手が著	大理やなる場合で
ハントガン	石具使用された事中不太器	。這屬性維严財別的
クロスボウ	下, 文字を含むなな距离の年次録	支属性を支援的で
マシンガン	びい 近接を動か 心能宇宙工 武器	水属性も三弾胎芸
C	有大的在一定時 葡萄花园 "知道》	方限かりは日曜日

竹門曲 欧飞沙山 放, 高威力 行复数政法

竹田故ノ

で無辞の事

斯克里

ATT.

等級、体力数值。

2 国家社会的基础证

康昭入漢語,状态时,等

海客一定时间内变全头



表示玩家 目前所在位 一以不同斯色来值分 收据、

這色表示故人不在攻 簡關內, 紅色表示可 攻击到敌人。

在这里可以进行或信和 這具的交換,不过在使 河这些武器和道具前要 生在某单中将其某人指 ^{运的点} ・ キャックを のメデ タス 主人公情報 ・ いはしている年景を 次を持有的名称報告 同したフォトンア・ソ 一経 3個特待

タイプごとのレヘル 原立等級 2 一級事単

さしているできなど、次年時での武装を高 少しているからのからなど、次年時での武装を 地しているパイテムのからなど、近年時のかの長み五使門 おっているパイノ、前の頃、など、資本ラケド月を高乗 しているイ・ルーク・スの歌、など、資本ラケド月を高乗 しているイ・ルーク・スの歌、など、金を今年時から信用。

■級聚単 ハレット れ替え 替機を高き起 フォトンア・ツをリンク 生産器 装备技術 ・可要アイテムを使う 仲和回参PP商品

るく 7 時式等 る さ ロジャ 3 フィルトのマ ブ表示 連番級環境圏

4 、-マ・ 結成 出境队伍 ハティ 旬か 駅的。 5 オインの D変更 改変類改編本设定

,则以此手致自住的。至于正上加华基格 ,可提研结队以后年,也并入古历史的数据。

古拉鲁太阳系的三大万里上面住意人类。 假見 人 卡斯特等四个转数。在这四个转度互相依见的 7、持续了宣称字的战争,重新转子支援起手不能来 法问题 — 于重新的原则,由上了种学的速度,然而在 "预用是一百年之去,为规模战争等。 伊德是人类的中央。于天日降城的好一次发表了

の無差人員的ウエ ラ天与集技的サー 忠東書子 「意大理原的一 市本庆成会社」「工業所に当業社会 事也子用版高度性」、不同世 画面温度水的多世 年間」、本刊上上下茶件資本及時力推治の方便 本立即企業、兼本文の東支展等素料和地位的)。 ラ山の実開門場場等等。 日本常及量不让地与和 上、接着

高級工具本设定 山人一級對於是是與某事 以下的大量一方的。可能这个基本的可能是工人的 以下人是一方的。可能这个基本的可能是工人的 无效之的故能,但也的作品实施了这些,如此上 少果因以为于安全,大海大量性不能用。 海海 等相对于的成果,也让他也不能仍是使用美观管等 不知识证据,并且一把有关年来等的。 集集打一架。他能战场的政务三兄弟竟然不同身份以 大场小。他们的今中间自己。 是条件参赛等于 等于,此时便工人员来要提出,但上了事务定当的。 等于,政务三兄弟等是证法。不过不知道是出于什 公司司 王威的伊嘉对军务是无明祖之帝,反而任何 等 董家向其被断

重大均收获品上的时空符 : 计等本大电 一切的意思 即而失败的云头是我们是我们是我们的的一条,不是不会的事的让全场人目前 大心中的线队来的基 当里的"当 大 全都等 "一面,但用他也是好场高联市队、流亡事中也 "他们的"一位",一位"一位",一位"一位", "他们的"一位","一位","一位","一位","一位","一位","一位" "一位","一位","一位","一位","一位","一位","一位" "是我们是一位","一位","一位","一位","一位","一位" "是我们是一位","一位","一位","一位","一位","一位" "是我们是一位","一位","一位","一位","一位","一位","一位" "是我们是"我们,此时"是那么是是一位,一位"一位",

> 等。 國此外自己的意思。 類於如了所屬。 類別如可以關係。 相別與自然的所屬。 有關於自然的所屬。 有關於自然的。 有關於自然的。

流量兩所對之处學更對了污染,出现了大量的有 東生动物也容易化。整个太阳系統則的危机。而联 在这种臟流量兩妻來的怪物係为SEED。



10 (<u>)</u>

起海次层南省市等行出基土作用了、停息已经不 第目的等于直接结准。 有是她学习里因而是大规则 一个,同时正式等转争加尔拉拉外,将是新洲体列。 约2000年被围入场临路。 它部的指约型世纪的 特别家们有些处理。 预全交换下的。 使未受美术处 一个大型的水泥炭。 网络巴克斯克



快关。管理机构等全部由联盟运营。这个是球原本是 物产丰富的自然行息 但的几百年的种准的多而而且 **主羊** 虽然现在在是除上有不少美丽的最观。但全部 工制造。巴鲁姆的首都是塔鲁卡斯、经济中心是 **着着的总会大约为一亿。因此胜扎在巴鲁梅行星的** 联票人口与驻扎其他是球人口总合相等。 都是五千万

在一个童天的咖啡吧。伊莱贝到了自己的教育卡 医和同体修订 修知教与伊曼的原学 备认为与每价 李女相谓都是上天绘自己的要据 维持了水定要请答 **国此在任务中也与物理尼支置务品等**验。 **绘**器 然是被教官卡遂發批一帳。由于伊桑非常自信养血 **毫无的各之心,但此在此来会会的唯上多次被**从 **永陽,而这一切却都被卡萊看在職業,因此也要责备 罗扇,伊桑和修加这对难兄难弟性格完全不同,但却**

技器主头拉德、委托人曼卡斯特莱的诺德兹。由于SED. 內傷物 發搖上的就物家然內盡化 磁量等更易相心 表拉線出導。素軟埼主在去世之前將几子托付給了透 **文章** - 安拉姆生验事计经集集方分只好非录管卫团约 **州前,此时周重军的军队已经赶到茅原,准备用爆炸** 的手段連續維重數上的一切傳輸 不过半天度的建立

卢美一行的势力 下 大拉姆、由于

地震人能 在公

発表をいる文庫 量然诺塞菲在身边照顾他的生活 但她却是卡斯特族人。因此卡拉姆对她毫不值任整3 还拥有模提到的政意。所以卡拉姆要离家出走。在 寻找父亲当年饲养的家畜,甚至把这只家畜摄散 是父亲留给自己的遗物。通过这次的教训,卡拉姆心 中不再对诺斯菲您恨、不再仇祝爷斯得施人,更让你 ■一行人培刑了消除种族矛盾的希望和光谱·

福邊際卡拉舞、进入CD



修加赶来通知伊桑进行遗迹调音研究任务。 **《新疆不起,完全听不到像加在说些什么,无意比 以好使用被耳朵粥杀狼往时置主火、御禁注种内**波 双暴力相響,便对伊美绝对有效,而才容夠得死。

样的伊莱立刻生龙清虎,不过似乎与杂比以前大了一 点点。在SED落下的最高相继发现了建造。因此是近 展开了各种各样的调查,然而调查队却全部失踪。因

委托人考古专家多松卿士希望能从调查通途中拉 到拯救世界的线索 而像的两行想在选济语音中失

医前条积度 排握与卡第一行共 **可前往遗迹、局** 然道在建筑和客 後悔 但读对值 来说是必须宝 成的任务。因此 卡塞只得在咖啡

博士一定要听从 指示行动后,答应了博士的要求,一进入建建,多松 博士便被顧前壮观的景象陶醉,立刻开始四处调查 有得卡兹多次提醒多松狮士要注意安全。从古代的金 美可以看出古代的文明 更可以看出当时的科学 技术原计提在原设法完全 他该线高度发法的人 文明为何会灭亡成为困毙众人的是感。正在多 松博士沉迷调查之时,守护造迹的石像突然向 例是一行激起了宣告。不过使是一行在某事

战斗后成功将其消灭。并且发现了A能量。一 到A能量,多松博士终于忍不住说出了实 活、原来他并非考古学家,而是常年从 事A能量的研究工作,希腊特A能量推广成为 未来的能量。在古代通途中发现了这种A 能量,说明A能量是古代早就使用的能 量,然而当年科学技术高度发达古代文明 之所以会灭亡、原制调首也拥有可能此册。 A能量、多松博士也因为研究的A能量被某 神秘的组织油逐、因此之前一直没有跟卡

P送轉士走出遺迹后,大灰潔马加西出現在 众人而前,他就是一直在追逐多松狮士组织中的成 送择了建亡,这次再见到马加西,多松博士一样新 **城拖绝了他的要求,读者不再返回那个那恶的**丝 马加西一看软的不行立即接了一副嘴脸、发动 早就煙藏在多松鄉土体內的創書 希腊以此来要 接多松博士 但多松博士知樂樂堂持自己的立 场、要决不肯返回该组织、最终为之付出了自己宝 贵的生命。柳士在临终之际。叮嘱伊兼一定要侧非 马加西及其组织拥含世界的行动,是对不能让A能 量落人他们的手中,免得世界因此灭亡,最看着多松 博士惨死,伊桑愉怒异常,立刻冲上前去要为博士报 但是马加西也是问题军的一员,如果在这是发起 争执、将影响到警卫组与同盟的关系,甚至会影响整 个太阳系联盟的和平,图乱卡蓬只再强怒住心中的袁

保护博士到基础。但土战死也没事。可以自

1088 1 THE STATE PROPERTY.

回到宿舍后 伊基一个人坐在宣台上警警里来 仔细回想着多松牌士的每句话语,比特看着主人无常 打采的样子更是异常担心。随后来看整新哥的糯米亚 也被比特吓了一颗、但是聊上几句也喜欢上了这个可 爱的小楼物。得如薰米要是主人的妹妹后,比特立即 换上敬语交谈,表明了自己的身份,真是一个可爱的

但核核却什么也没不 伊曼更是不知道核核到度 想买些什么。由于以前的伊桑一直对自己季常自伤 学信自己就是英雄。可以保护身边的每个人。何多的 常迷惘,暗蛛蛛窦倘也一直是心神不宁。意了许久之 后,霍米亚纳于买到了自己想买的物品—合成道具 让伊暴又惊又喜的是妹妹如此辛苦烦毒了一天。 電松 ★的这一學动使快美大为處功。心情无比對於 更要定了自己理紛紛而力。 是为了实礼物送给自己、庆祝自己成为警卫团员、禁 更坚定了自己要继续努力、虽然现在自己也许比 # 铁软钢,没有能力保护身边的人,但是自己还 早要成为真正的英雄,迟早用自己的双手保护

因此警卫而对这次任务格外堂视 速警卫学 校的校长大人都亲自拥行负责禅坛。这位校 长大人虽然年纪一大把,胡子一大把,但是 举止却一点也不稳定。不但外表有点做意 仙人、行动也赚亳仙人是不多,自然是差 点被伊嘉等人当成了色獭。从校长处伊 · 基打所制了自己父亲的情报。当集任

異的父亲也是青年才做,是校长大 副使情,現在看到故人有后,而且是如此出色 校长大人觉得无比欣慰。然而虽然校长非常欣赏自己 的父亲,但伊桑以前一直认为父亲是最合格的普卫 也是最不称职的父亲,直到在加入警卫面之后,保护 才逐渐理解了父亲的想法,对父亲有了新的认识

弦次運造雜茶护卫羽车果然值得, 罗古斯准 競的大队人马早已等保多时,当日碰到的流音。 兄弟现在也加入了海赎团、并成为主力。不过他

病、关金一切知



也被人用毒气偷袭昏迷在地。战斗形势一下大逆转 伊桑只好让修加看护着老校长, 自己孤身前去黄教卡 差。再次砍倒了波鲁三兄弟后,伊美见到了海贼们 老大寨拉、并与他交手、脑果年轻的伊果完全不是非 凡度, 不包没对伊桑痛下杀手, 还出官鼓励, 希望伊 美能够支得更强,下次见面时可以让自己更加快乐。听 到了救援情报的同盟军队在不久之后赶来, 秦拉立刻 带领部下撤退,列率上的货物中缺少了最关键的A能 量、虽然伊美刚才惨败、但是他却一点也不生气与惨 值,因为自己确实是技不如人,更决心继续修炼提高 自己的水平、虽然货物失物了大半,这次任务看似失 数,但伊桑其实是受益蓄浅,校长大人能来后身体无



该同事会后,伊基的第子根据的全差如何提高自 一个喜讯、新的任务是护卫巫女大人、情事古拉 等数的修加更是认为这项工作无比光荣。当然这样量 :浸達了兩百名队员参加巫女的保护工作。前来为 權似。这让卡曹觉得十分不爽:

承女—下楊便受到了義烈欢迎。可见这个世界对 医女的热量,但在受万人欢迎的同时巫女也成为杀于 50基市長紙、不过警備的伊桑迅速出手将杀手制服 操护了巫女的人身安全,但自己也身受重伤。巫女的 羅大原望就是保护军民,看到伊桑为保护自己受伤; **明幕不已,完成了治疗工作。秦认伊桑完全康复**后

2这是还见到了卡盖的好姐妹玛雅,她是一名世 带开朝的研究员,也曾经从事过A能量的研究工作。不 过缺在别的方面则比较差。尤其是假艺方面简直。 可以用恐怖来影響。然而玛雅奶一直在 多情难语众人高爱自己的手艺。自 点不认为自己做的食物简直可 以与毒药维美,如果给玛雅面子吃掉 或的变物、液体会对自己的身体 有機大危害: 但如果不吃. 又会 **具伤玛雅大姐的心,正在伊桑和 操加万分据处进设两难之时**,总

那传来了强急警报, 墨女大人 而专机在途中被SEED击落。卡 第一行立即出发前去救搬, 玛雅

在县投承专的途中、卡里 **同又遇到了同盟军的大尉、他** 差点与伊桑动起手来。这么 **盟军大尉坚决不肯放行**。为

单士兵武力相加, 卡薯一行 **《**人子讲道前连的结婚》此

棒长、使出成熟女性的魅力、三言两语便将大尉兼 国 國家軍祭府在約出來支后再發行効。

在大山家使终于批到了坠落的专机。但是女已经 不知法向。众人只好继续四处寻找,幸运的是在不远 ★卡莱一行便发展了层文、独正在全力抵抗性物的攻 最终因为力气耗尽而倒下。然而在巫女倒下的河 卡塞也失去了全身的力量,也许她们两人间直的 有一定联系吧,将全部锋物消灭后,激励的展灵主也 就是巫女的父亲亲自坐专用机赶来迎接巫女,并将卡 法救罪, 在做的长期时, 享要主发现长数手上制有量 景绘 新星冠纹和暴着团肉细布得高地位的人才修获 得的标志。因此是灵主要议让卡莱一起前往集团运输 几日、没难可以找到卡莲身世的线索。回到被面后, 巫女与卡莱握手表示感谢,但两人用一接触巫女大人 便監制在地。在這門的途中,大家推測卡塞的父母也 **许就是教团的高官,而面对玛雅共进晚餐的些情意** 请。伊桑和修加则是异口阿声坤差示求徒·



在A3及BOSS域。非常是其的一种 净化完全DEE或研究。 在以前现场技术到是实 多统何CD BOSS域,将灭量初的三名被人用。) 场,建议给在它的正下方序地及如

这次的任务也是研修的量后一个任务。但因为该 第一宣留在教旨查询自己的身世、曹卫后教官人手不 超因两周未见且消息全先、伊桑仍然十分擅心、但罪

新的教育与伊弗、参加约定在順水港則 (日次以见不到人影、伊桑不免有些焦急、 人正在有量时 复数出现小偷一名 而且是城中 高平、更是个性连续、常在一瞬间将伊暴的全 导致伊美安着内农站在人群 ★中 常亏修加及时发现提

伊藤才能抓住这 部外市。让伊莱市 就中高手竟说自己就 官、他这样做完全

普遍价值的证: 首: 是坚持要把他说到情察局。这个新任教官 名叫指尼夷。是善人族人、从外表上着 子毫无能到,继续感更差具而能打。要不 是某真及對此則为東方亦原,第不知道蒙實

学使要打成什么样子

们全从事A能量研究工作,伊桑立刻想起了当日被马加 西茶客的多松懶士。而这次任务的委托人托姆莱因博 士一听到马加西的名字,便立刻浑身不适,也许他也 **维修李明行马加强的数据吧? 网络水色学的用的效果 服务到次事业验的科学家**。

在這公中又運到了強鲁三兄弟、永人立即怀疑解 果科学家的案件也许与海藏有关、伊桑这次则又要跟

他们大战一场。 但战略的波鲁= 兒弟坚持不承认 白己与後報事件 有任何关系。驗 识韵攀出场。她 也是海峡闭的重 要成员。不过单



一见到托尼奥便说自己已经不是过去的自己,然着被 建离开现场。托尼奥立即建了过去,由于担心教官冲 动失去以往的判断力,伊桑也紧跟其后。不幸的是判 内 伊曼听到秦拉与马加西正在做着什么交易。马加 西更建议要将伊景和托尼奥处死。在他们高去后,利 编杆来给伯纳施来将伊桑和托尼奥琴放、托尼奥英贝 美国专知治安治财富特鲁兹与马加西农县。 还从事则 此東屬的透松客业、要尽了准驗的藥酒。为了证明非 拉的清白、前提决定带二人找泰拉去说个清楚。

找到春秋时,他已经和乌加西完成了交易。不过 马加西并没有爬行自己的永谦。两是为了消除一切证 拥而准备杀人变口。早前对马加西俄之入骨的伊莱 帶忙,马加西立刻領下几部重型机器人断后,自己抵 长而去。懷意的托尼臭见秦拉和伊桑伦着和机器人员 4 子县被身一人震遽马加西,尽管在战斗中托尼奥使 圖了李島的維持 伯加仍然没能随栏件品加西通家 而是被他击昏倒地。消灭神全部巨大的机器人后,重 拉伯伊森表示影響 并证明自己确实没有参与诱拐科 学家。自己和马加西的交易内容只是上次夺取的A能量。而 物無對暴不向竟然倒壞的托尼粵道數后,与養拉一氣

完成了这次任务后,伊桑终于成为正式的警卫员 但未来得及庆祝便又接到了玛雅的救援邀请,原来



、改一大,"也,"对什么也。她是为祖目时 2055晚 一个人。人,她是不算大,无满之 两个年龄的,见访问灭象刀的比较龄—— 任事体力回见

听到卡萊失踪,伊桑立刻心詹如敦,甚至将第

外加四路槽已在戶根鄉鄉等解查用,这次日 作的新托人竟然就是因女大人,原来晚回来。 进于 画的学生最近,因此与李惠几乎一副一样,这次卡钱 运到路打以高屋更生重确,但他们目的加入人等,为 7、人不用日,因女大人挽上了卡盖的打扮。因为米赛和 计划生于上部有是双位,因此两人间有心更感觉,众人

经抵抗执行。 或所在之间。 在开展发现的 在开展发现的 是一层发现的 是一层发现

安易的记录。心 当异常球过,更认为自己不过是数图用来掩辕的工具 多为数图争取民心的道具。好在玛维天绳在一旁出声 心脏,才使来靠着新版作起来。

为了完成妹妹的進票 北为了城湖的利益 更是 为了张治广大美言要求的百姓,卡莱接接了姊妹的职 以 从此游去了鲁卫的职务 成为新的基本



CONTRACTOR AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE P

0.03 (Mar)

一种企业的帮助下伸生特定进行了资格。而是不知的

から、 の主な物を含めます。 不特別的 のできない。 また中のでありた。 在 大きに他の時を知めたら的体が表示。 大きに他の時を知めたら的体が表示。 は大きに、のがままれるです。人の 本面にも同様的、からを のできない。 大きない。 大きない。 大きない。 のできない。 ないままれる。 のできない。 のできない。

I DE TOWN



رکز آیی

回到验舍后得到了新标准。已经查到了現本關的 (元素、但是同時較大利因另外的地方、因此得工的也 長分時度、周維負效主要包別提供的下涨、學系則 實實施展、一进入水準、多系便提到線、按同此數等 來被展、因為推進一時經典、用於大家於原 一样、失能的轉卷204年度、潛加曲期放棄用吹送音符 是1204年

學第二 於民族與人一家人的演奏之世事的 於非世古斯特別一般正是主義。東方物理中兩一行的 蘇明祖策及人 第一不會也另外的語。 伊曼一行論 領域罗古斯海號一家的根據命中从海走中點落。 正好 沒有人而亡。 但也必須在力學行響之。 在就是約 長 一又提到了海路一定時 一定的原始之間,

号载的即物准备,可是托尼森市的却出了他不

然他们类似了指着的概念。但是仅要扫视真实。

17年電腦的生產系統。 地域或高 特在理解250号第的身体,也就是这250号 第四形成为失去生命的废品,没有的激放穿着 最起反射,外见能型力率,使用水面皮膏的 是在下下下,。1750号的发展。 中国



。 BOSS植。 巨大机,人 先近身双面将其下位 设料、然后加格或将用法攻击它的上外

u. | ()

警卫团总载公布了思多拉姆机关绑架多名科学家 的事实,在太阳系引起巨大震动。思多拉姆机关重要

因为幻视对巫女有巨大的危险。因此无论护藻知 何表求是员主长一直是新然把绝。但是卡夏本人却决 定为保卫等个太阳系的安全而全力一能。主动对是影



思想也逐渐发生了改变。不再认为自己是为自身而存 而是要为了保护那些同要自己的人而存在。这次 与传》首令。 她的思想也稍稍影响了伊莱。

在古拉鲁圣地,书题开始了危险的战役攻太 5至10岁改杂来,伊美和建立到米坦坦的卫任务。让 所有人地似的是。本已被被约米亚的马斯西美统区马 5至10的侵蚀复活。可惜他即仍然是一心为怨。伊美和 预使尽了全身的力量。使于特全部的5至10岁的 也可能和的组形象。

回到圣地斯, 卡葉已经完成了的複技式, 得到了 全部的宝贵数据, 找到了封印莱雪的位置, 巴自己也 周力尽而侧, 再也听不到伊果的深情呼唤……



ا أرو

警卫团公布目前已经发现了全部的封印装置,目前正在进行系涨的修复工作。得置率和警卫员们共同 承担防卫的任务。而海贼章拉则因与马加高进行率法 交易而被通嫌。但量近地下落不明。

伊桑特卡连带回歌团、将她交给了重更主长、皇 现主长当时就表示以所禁止伊森再与卡莲见面、之后 何是一直来不思ધ不想。担心着卡莲的身体。直到接 受新任务前与总裁面谈。如道卡莲平安无事后才稍能



次的新任务是将 博士带到封印的基础。 整理,在合之时分的 工博士顺利发前。 在出发前, 也到了科教。 投资有效的位置。

環物邀请,停加立阿自告書房前往支展。原定的四人 總小地區與新下丁二人。不过途也不全都將跨岸第 成任务。见到总裁时,伊桑廷在省博自己没被为准分 好下服。最后总裁的一句"认真分康"下下省面外比 项目政務性,她是保护的条件么1 你到底该怎么知 使伊廉夏斯特性起来,决定不同后前的是全力走成是 这位任务。

項。四國軍等相至10所統持國訊的政意。要未 讓特徵同的予報和化價有實際項。在國軍軍即再 人今與之計、人會至四國第二大原大同國主義 是一大國國軍人司國,在東大同國、海國軍 與一大國國軍人司國,在東大同國、海國軍 建設、全國河東區、俄斯可國軍等被大國大國 東國軍軍人國軍等,其一國軍等主義大國政事 中國的工業第一、國軍等主義大國政事 中國的工業第一、一大國軍 中國的工業第一、一大國軍 中國的工業第一、一大國軍 中國的工業第一、一大國軍 中國的工業第一、一大國軍 中國的工業第一、一大國軍 中國的工業等 中國的工業 中國的工業

經到发出值号的系数地点。 发现同型士兵已经 全部战死,仅剩下不禁太尉——人孝免于难。但也身及为 遭伤。 失去了全部等下的不整大尉如道自己已经成为 问题率的奔车。 因此不肯独自遇生。 想独自一人对抗 该现的大量SED,推派时间很答赶来搭救自己的伊桑

射印的工作順利完成。但基亨技科數接的玛蒙和 排加原與的传来了畫是一一大空中的小行星中VC竞选 已经成为SEED的母体,由于在射印范围之外,刚才的 射印对它完全没有效果。現在它正在不断产生出新 於SEED、附同一长整个大同系义企業大量SEED占据。 这样一来刚才博士和同盟军以及伊桑的努力就成了白



下方的点。"到地上的红色装置可以下车 ,并且这必须得灭大约一日五十尺。"

二次過到的款人,还是3.么讨厌 一个儿上天一个儿童说,还学会了眩晕攻击 小讨战斗的复数并不大



本元以后,他人了经知力不但不吃的位置。则是 本元企业检验机,是他为大发现的人,将区的的经现 元,由于两颗和粉加水小产品上被重遇,利益实验的 "共存产品是,则此你身致对人或养殖物体的之场的功 问意是,可能够必要出不能或的问题的写识。是否伊美 走了一点的社和小数出处外看到。一个人这条对复数。 让时期重新的本意大网络那种少点,连维特技术生产对现 设计的重要的本意大网络那种少点,连维特技术生产对现 行列或为处。最后国为广州和区域,任务和区域 行列或为处。最后国为广州和区域,但他分享 见,检验检一类的工程的人,是不知识的最高之中那些人

尽管教拉工部阿爾達。伊森还是找到了他。 在推开了一直测电。由建生兄弟实员出面对点,有 张伊森的诗录。特拉英铁地表示图。不过必须在坐 根上看着的跨模对了他还相由上空四场进攻,如果没 有防御装备。原植城本就不可能在小行量标签管法。 果果然抽屉了几个量法。但为了故山自己的好状件 记事现实由着的特殊的。

因为於賴560次重是教諭的最高机密,因此无论 沙佛如何東京,星東主长就是不肯得防賀後輩僅给伊 承,失望的伊莱一个人独自坐在角落,出神地仰望着 星空不知该如何是好,担心伊柔的莱奥和托尼奥紅米

派達256号舊来



附一接近小行星相VE、SED使向既解发起了猛烈 的成击,截回的SED的前期系统起了重要的作用。在它 的保护下限疑平安地降落在行星上,是让伊莱二龙一 是,截回派来协助的家商人竟然就是卡道。第一直领 完就是为了给伊莱一个惊恶,趁从我解落空袭到伊莱

The state of the state of the · 共進的於何來執信能了樂社、并未由上降。一直是

CHANGE SERVICE AND ADDRESS OF THE RESERVE **中國技术主義的長利教授已基礎制造組織。 水油 秦皇父弟将郑尽侯实然支统了一只在火催物。但他 《授基書日的好伙伴、更製用職業裏書詞:在後**章 洲教授市場。當死前的消息得報要不太會面目 **对海棠说出了就多年来一直推听到在投票到**



的海道、油竹集

更故意義出完全不知道知識心 所以将第寸金別和教授醫療企構、辦了皆 對學局計劃、對數提終于展不性向應單應當。等 **动性形能更为病害。现在玛雅林于加坡了科维派 "办。由于是到的打出过于观赏,玛雅不能再建榜 运务、伊角只好让参加报关股票基础。 自己修**律 间域的差。每人的认信一下是为了完大的以前 於地震由於大學學學一不可能與由于學學一學》 完全不會介養少人的能率。長爾把放料線外海線 一、乔字相的独独时间。此时由秦奥摩顿的另外一队 **一等人描述,但伊森依然坚持要就非是们以没有** 听着伊莱奥集而输入的话窗,本该没有看他的 美術了機場。不再向以性解釋共規機能提分所可 **《李德·美学》的"对开国国自己的成门,但他只是他 建产金体能够有越带,就说明卡斯特施人一样能振** ,不美的原榜,更可以使整个太阳家的种族真正地成为 現在量的心中已能认识到了两样的重要性,更 以为育己只是简单的价值。不过伊集的回答要让他

伊桑和卡莱一路上过头斩将。黄于杀到了主他制 **但是們第一进入控制數、一定學業的大裝門从東 将伊基和卡塞斯人介于**。 大夏蟹基加塞再次出 火器火排地挡在伊莱茵前。不过现在的伊莱巴亚 《新兴文献教个部会府,伊莱利用马加高的杂谈。 ·顺序了他的身体,随着更抓紧射机发起了连续; 是后大庆是马加斯特着自己的第小和斯宏的 人马笑于胜利金师,但是大家乔茂有时间庆祝, 市秋间寒暄、西为别才被耿死的鸡加西并未被此 本、而是他打不死的蜂椰一样再次发活。並次包括 **三大的妖俗,刑形会师的众人只得立即投入新的被** 由于他与制御系统合体,因此防御力得到了大棚 学中多次出现危险情况,但在办心能力的严肃一行

"彻底消失,伊桑等人终于可以长秋一口气,可惜 **没有从来去的时间,没是不够做这些事事的。 466**

SECURIOR OF SECURIOR **新州村 在四周家第一家沙安安油政会** 设计概率 分不能。 检查建设纪律鉴定的同盟军队提出不可能 种、舰队的系数就增加了一分。前续将带着强何的众 推访、教育最兴奋功能是网络中枢舞的火龙、咆哮 着扑向小行星,接于将全部SED需度消灭从此次概象 **得到了真正的程序,准有象不得写得心理是外面像的**

· 株上新世界家 - 美国林子园的地区发布的地区 (建大型的功能、不是一项国本部分7回共和主部分 L次的作准官任何关系,更不肯承认是自己帮助了例 只是说是因为准备工作过长商宝装了时间。看完 可和睫板处的重要性。不过真正使卡兹大尉从仇 钢器模定模能视人类,测放下自己的身份和特性,结 在人类、原始人类、由指生物的作头类、企业等和主 柳美~~行人的功劳。

宇宙中球除太阳系统保护中部新城市 间端发热

医多类性溶液 医多种性神经病 医多类性医毒素 人,也只有被打才推过被狗的第一接触,但由来你追

伊里普得里内藏的无序章器 制造的中国信息 更常智慧继续保护这英篇的世界。是推翻在"何 **现卡莲花一起,但毕竟还有新鲜和永安**



- **《中央广场开办器** 法 提高自己的职业等级 層便

- - Military Military -X 1

The second second second second				And the second s	
名称	价格	完成品	[P#	必要素材1	必要素材2
** モノメイト		モノメイと	100 12	スイトへ!	トランスアンント。
基板ディメイト	10	ディメイト	HP器里	スイートベリー×1	メタモルアシッド×1
*ルトリメント	50	トリメント	HPER	スイートベリ	エテルアンパー・・
製板グラインダ−C	100	グラインダーC5	武器強化	グラインダーはC×1	
* セフルーツジュース	100	フルーツジュース	HP89 SE	スイトベリ	ホノトヘリ・
多板コルトバサンド	200	コルトバサンド	HPER	コルトバフォワ×1	アルティメットクリーム×
4 /2 クリム	300	12914	Mr. 6	アルティメットクリーム×1	スイートベリ
単板ム-ンアドバイザー	300	ム-ンアドバイザー	1 雙.舌	オットベリー×3	エーテルアシッド×3
15アイスクリ ム	170	アイスキャンティ	4 V	アルティメットクリム	コルトヘリ 1
単板コルトパジュース	500	コルトバジュース	HPER	コルトバフォウェ1	スイットベリー×1
117 ラインダ B	HO(クラインダ ベ	3.830	クラインタ ギリム	
年氏グラインダ A	2500	グラインダ-A5	主教器经化	グラインダ 基材A×1	
221/9		25424	121	クライック おい	-

	_			_	
名称	价格	合成系统	名称	价格	合成系统
フォトノ	100	主张作员	11914	6,000	
エルフォトン	800	去市馬	アセナリン	100	全然計劃防風
イムフォトン	800	B1 5 35	ウェヌセリン	300	全部資訊別員
ハンフォトン	500	武器阵具系火器性	アポラリン	900	全部出來的員
レイフォトン	500	计操作员正次编档	ティアナリン	2500	全部的液体具
/ンフォトン	500	点器! 日本常量性	マルセリン	6000	全部並高性異
ダイフオトン	500	分别作用来占属性	ユビセリン	12000	全面武器医具
グラフォトン	800	武器サルルモ集性	ケリセリン	32000	全相直被防耳
メキフォトン	800	大器「非馬の用魔性	ヴェスタリン	64000	2.85次进6月
カーラリアン	200	聚香红草菜	ナノシリカ	200	高硬度和久室
ヘイパリアン	*1990	@ 137 CB	メタシリカ	200	在時見的人員
ステラリアン	4500	森出: 平差	オルタリカ	200	高硬度和立度
クラトリアン	6000	成本, 二层	ナノカ ホン	1000	高砂変配の質
メイガナイと	200	每千年分表	メタカ ボン	1000	李禮瓊和久度
キイカナイト	1000	東京新三基	オルタカ ホン	1000	高硬度配う程
ティラナイト	4500	经工作主题	ホット・ヘリー50	药材	
ベイタナイト	6000	43642	コールト ヘリ 50	77.8×	-
ハルトニウム	200	近年5 土泉	スイト・ヘリ 50	70	
ノルトニウム	000	(x 2,7 : E	ヒター・ヘリ 50	25,51	
ステルニウム	4500	双平: 白馬	スタミナ・ヘリ・50	Ber	
カティニウム	15000	カモバ1男	トランス・アシフト	100	严救会 级
カモタイト	200	双耳射曲其	グラインダ 療材で	*00	景器放走力強化
セホタイト	000	21412	バル・ウノト	200	20.86
チコタイト	4500	改正的王威	モトウ・ウット	200	木材
ハルボタイト	16000	6. 手柜 6.搭	ニューウット	200	14.89
ノウラル	200	ae R	ニュ・アッシュ	750	*材
スピラル	1000	3 × E	ニュ・・エボン	3000	20.8V
7120		1 5 5			

The Park	inalli	15	no x	lu =	3101				1) (Z			_	94	ou	
	W VU		ملكال	יבינ	שט	حسان	30 420				ייייי	,		<u> </u>	
82	10.82]pp	19.+	Co to	T ME 11	2 8 S m :	ā.	ý k	10 Mg	->p	25	++¢	DE 617	业整法也 −	~ #
F	250	115	80	à0 80		25	crist	オルトトルロオクトル	7900 8500	156	119	28 48		26	ヨウメイセ ヨウメイセ
キガッシュ 2レイカ-	3000	115	65 250	80	A15%	97	GRV**	ピイタトル	25000	188	47	18		51	ヨウメイル
キャリバ	30000	207	418	02	*21%	202	GRM*t	プトゥキ・オガ	9800 24500	71	901	24		10	テノラワ・クス・ テノラワ・クス・
アスカロン	44000 3750	219	500 225	76	\$ 8%	250	GRM1- ヨウメイヤ	ブドゥキ・ビィ ビケ	1800	152	156	60		45	GRAME
クレモウト	11000	215	302	96		150	ヨウメイ社	ラサナアタ	3500	193	212	76		97	ヨウメイセ ヨウメイセ
/ダ・ブレノカ /ダ・キャリバ	3600	648	278	72		97	テノラワ クスセ	バルザナアタ	10000	218	393	96 96		202	ヨウメイセ
ツインセイバー	300	120	13	80		25	GRM#1	ムクバッテ	3500	175	259	72		97	テノラフ クスパ
ソインブランド ノインバスタ ズ	2900 3300	180	104	80	-	15	SBMP	ムクルッティ	33000	21 222	132	97	富22%	202	テノッワ クス・
デュアルスラッノヤ	27000	2.6	74	102	JE 21%	202	3850+	ムカトランド	540000	281	178	132		347	テノラワ クス*
テュアルテュランダル	41000 650000	228	208	13	0.29%	347	GRM41 JRM42	コヌハダリ リカルバリ	3550 9000	341	307	25			ヨウメイゼ ヨウメイゼ
ソ-ヘッド ラグナス 13ウヘアスタ	3500	198 198	94	76	553.4	97	ヨウメイト	ベイアバリ	25000	410	513	46		61	ヨウメイセ
11ウハラスラ	10000	44.5	126	96	1	150	ヨウメイル	ヒカウリ	39000	433 536	924	136	_	63	ヨウメイセ ヨウメイセ
アルセパ・パッタ	7800	180	115	72		97	テノラワ クスピ	ウルアテリ	1000	363	198	130		10	ヨウメイセ
ノインダカ-	280	130	2	80		25	GRIME	スライロドウ	11000	431	268			125	ヨウメイモ ヨウメイモ
ツインナイフ	2/00	69 214	1.1 81	80 76	J#20 €	GRMI+	ヨウメイセ	ハウジロトウ	50000	460	395			157	ヨウメイセ
1ウサガザシ	9500	243	d.	96	₹25%	*50	ヨウメイル	スタッフ	*500	156	25			28 62	GRM41 ヨウメイル
マスシノザシ ツイサバエザシ	25000 39000	257	01	96		202	ヨウメイル	バトナラ セブタラ	3400 9500	198	229			92	ヨウメイル
ツィッパエサン	500000	215	142	17		300	ヨウメイル	ケイネラ	27000	238	284			125	ヨウメイセ
アルダカ ステッグ	3750	195	76	72	#23%	97	テノラワ クス・	クロサラ	47000 520000	25 317	5 3			157 216	ヨウメイロ ヨウメイセ
アルダガ リノバ	25500	234	124	94		202	テノラワークス社 GRMH	ウラヌラサ ワガンバ	3000	180	209			G2	テノラワ クス
ノラント	1600	111	125	93		45	GRMH	ワガケイン	25500	216	348	77		125	テノラワ・クス・
+ エランダル ノオルシオン	27000 36000	15.3	378	105	-	202	GRMH	クッダ・ブラナ	5500 9500	185	201	98		150	テノラワ クス・
クリムソン	500000	204	r '0	112	3129 N	347	GRM*1	グノダ・リハト	26000	198	250	38		202	テノラワ クス・
トアスタラ	3200	40	171 2014	78		97	ヨウメイ!!	グッダ・グレタ クッダ・スケラ	32000 530000	209	299	98		250	テノラワ クス・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
ラスラ ttハ・サッタ	9000 3200	127	209	75		97	テノラワ クスミ	シッカ・ワッダ	570C	307	55	19		26	テノラワ-クス・
セハ・テラグ	24000	153	Жн	36		<u>z02</u>	テノラワ クス・ GRMtz	シッカ ピケル ンッカ・アムザ	27000	349	71 91	41		39	テノラワ クス・
がカ ナイフ	200	90	. 40 a2	84	20%	25	CHAIL:	シノカ スタム	32000	390	108	41		63	テノラワ クスト
ステノザシ	3000	148	112	79		97	ヨウメイセ	シッカ・テスタ	500000	492	165	96	-	150	テノラワークス:
サカノザシ リハエザシ	8800 25000	178	151	38 98	×25%	150	ヨウメイロ ヨウメイ社	ミサキ カミサキ	9000 27000	162	266	96		202	ヨウメイル
サハエザシ	36000	88	44.5	98		250	ヨウメイ*:	キザミサキ	500002	230	595	*36 96	-	250 150	ヨウメイセ
* イハザシ ダガ・スティック	490000 3000	238	137	138	家23%	347	ヨウメイモ	リョウミサキ	11500 30000	233	193	96		202	ヨウメイセ
タガ・スティック	24500	182	229	97	W73.0	202	テノラワ クスロ	ランミサキ	480000	330	348	138		347	ヨウメイゼ
ノインハントガン	290	183	15	34		13	GRMM	クノボ ウビンテ	25000	163	167	43	-	39 51	テノラワ クス: テノラワ・クス:
/インパワ ガン r ュアルレ ルカン	2400 38000	183	2.7	56		63	GRAti-	クノボ・マンハ	500000	230	76	84		63	テノラワ クスモ
1コウオルトルル	5500	206	98	28		26	ヨウメイセ	ブラスタ	3000	285	265 356	38 58		25	GRMH
3ウロオクトル 3ウビイタトル	9800 25000	248	163	48		15 51	ヨウメイル: ヨウメイル	ヴァルズアイ	26000	342	443	58		81	GRMN
アルブオガ	5400	187	120	24		25	テノラワ クスパ	ファルガン	31000	361	5.30	48	-	63 82	GRMH
アルブピガ	25500	1 5	200	45 80		51 25	テノラワークス社 GRMH:	ブラノクバルズ	500000 2800	147	799	98	-	26	GRMH
パワーガン	1350	124	84	34		13	GRMHI	リピーター	9500	167	30	28	-	39	GRMff
オートガン	3900	18	98 96	34 56		26 63	GRMH	ガトリング	27500 31500	135	37	28		63	GRM41
レルガンハイベ	36030	10	1 30	36		-4	GRISTI -1	マスルフィーバ	400	1	6.3			112	GRMH
							15	W. Colombia	(4)	and a		22		7.4	A MANAGE .
名称	价格	防御	國觀	2020	持久	全要距離方	Γ R	名称	(分格)	防御	回避	1810	特久	必要粉御力	厂務 ヨウメイ社
1 ルライン ライトライン	300	14	32	-		3	GRMtt	メイセンハ ギイセンバ	38000	85	140	-		11	ヨウメイセ
メラントライン	2500	3	16			5	GRMH;	テイセンハ	35,000	10%	Fi e		1	13	ヨウメイト
ヘルパライン	2500	33	58			5	GRME	ハルセンバ オルハセンバ	20000	120	185	1	1	15	ヨウメイ社
パスターズライン	5000	50	84			7.	GRMtt	ラボル・スチラ	5000	53	83			7	テノラワ クス社
メイカライン	16000	-	1110	r	-	1 10	GRMH	ラホル・ミトラ	18000	52	110	1		10	テノラワークス社 テノラワークス社
ン トライン キイカライン	19000	88	3,	F		11	CHME	ラホル・キイカ	38000	9	7.0			11	テノラワ クス社
クレスライン	38000	88	137	-		17	GRMtt	ラボル・バッテ	15000	109	133			11	テノラワークス社
-イロライン ベルトライン	45000	134	181		1 0,0	13	GRANN:	ラボル・テイロ	15000 1 45000	107	76	-		13	テノラワ-クスイ
オルハライン	900000	154	26	-		2	SRAM	ラボル・ハルト	30006	28	2.7		-	- 5	テノラワ クス・
スタンセンバ レイハセンバ	5000	50	87			7	ヨウメイセ ヨウメイ	ラボル・オルバド	900000	159	256	1	-	21	テノラワ・クス*
							9.7 × v					_			

-6	10.66	电景品	With	必要重材1	必要要材2	企芸者材3	企長景材4
75 J2	500	ギカノノユ	7 8	2422.3	ウエヌセリン・2	1001 AGA	ハリンウ・ト・・
レインブラント	500	ツインブランド	ツインセイル	フオトンェ3	ウエヌセリン=2	パルドニウム×3	パルケッド x3
1ウステサン	1000	フインダガ	リョウステザン	スキトン・5	アポラリン・?	ハルトニウム・	= 1 0 7 F + 3
クッケ プラナ	1500	グッグ・プラナ	ナックル	フォトン・4	アポラリン ~ 2	ハルトニウム・ユ	モトクワット・ウ
1セン	3000	ハリセン	セイル	フオトン・	ネクシュ	カラリアン	クバラ ウント
トラインハリセン	3000	メイノハリセン	ツインセイバー	フオトンン	净少贴×1	バルトニウム・	クバラ ウット>
インケイコウミウ	3000	ノインケイコウウ	ツインセイバー	フォトン・	10119 1130	ハルトニウム・	クバラ ウント
597 52B	3000	ヴァ-ラクロ	20	フオトント!	ヴァラのロ・コ	グリトニウム・	クパラ・ウット・
E 竹中 3500	ミサキ	20	フォトン・5	ディアナリン・	ベイバリアン・	127 /2.	
から 3ウミサキ	3500	りゅうミサキ	ツインクロ	フォトン・5	ティアナリン・1	/リトニウムい	ニュアッシュン・
2327	5000	ントシン	444	フォトン・5	ディアナリン・ら	04/517× 5	CA F793 d
ヘアサミザシ	5000	アサミザン	ダガ-	フォトン 15	ディアナリンッち	ベイハリアノント	ニュ アクシュバ
フィグリハト	8000	7741/11	ナノクル	フォトン・5	マルセリン・2	/31 ニウム・	モトウアッシニ
ムクルンティ	8000	ムクルフティ	スピア	フォトノーも	21VE 1 2 - 2	ソリトニウム・ち	モトウアッシニ・
タュラングル	0000	テュランダル	セイバー	フォトン・?	マルセリン・・	ベイハリアノ	パルアファンス・ミ
ダブルセイハ	10000	ダブルセイバー	グブルセイバー	フォトン・5	ディアナリン 53	ソリトニウム・5	ハルアツシュ・ミ
アスカロン	17000	アスカロノ	73	フォトノ・	ユヒテリンパ	111-94	バルアファス・ミ
~ アスシノサシ	1 000	アスノノザシ	フインダカ	フキトンパ	マルセリン・2	ソリナニウム・5	ニュ アッシュ・
グ ダブレ ソハ	1 000	グ・ダブレ・ハ	ナンクル	フォトン・5	マルセ1ン・3	111.74	モトワアソンニ
サバエサシ	13000	サバエザシ	ダカ	フォトン・フ	ユビテノン・2	ヘイパリアン・ラ	ニュアフシュ・
* - ムウングリ	45000	ムケングリ	スピア	フキトン 30	ケレセリン・5	ステル ウム・	そとのエボン・5
ノノソキサノ	45000	シンツキザシ	ノインダガ	フキトン・30	ゲレセリンスラ	ステルニウム・5	ニュ エボノ・5
v スダンサ	syme	デスダンサ	ノインダンサ	7211 8	ゲレセリン へ	ステルニウム (ハルエボン・
スケールタット	Chara	スヴァルタスノト	3	フォトン	スウェンタスのかけっ	ステルニウム	クハラウト
	7.7	7-		DELLEGIS			

				ماكيان المشابلين			
100	价格	花椒湖	純複	企養環材1	必要要明2	必要素材2	企業業材4
127	10	フラスタ	9475	イムフオトン	7491/	カモタイト×J	ハルウマト×メ
ペルオ トガン	1200	オートガン	ハントガン	イムフォトン×2	アポラリン ×2	メイガナイト = 2	バルウフド×3
- b t2 v	2500	ノ カ ピグル	ントカン	イムフォトン	ディアナリン×2	サイガナイト×2	モトクアフシュ
11511 / 9	2500	リピーター	マシンガン	イムフォトンv3	ディアナリン×2	4イガナイト×3	14ルディシュ 23
· 4 512	5000	レサカノノ	レ サカノノ	イムフオトン	ティアテリン×3	セポタイト×5	パルアフシュ・ニ
385 アルカ	5000	ピムガノ	ハントガン	イムフォトンロ5	ディアナリン×3	ギイガナイト×5	パルアツシニュ5
54701	6000	~4709	ロングホウ	イムフマミン・4	マルゼリン×1	ギイガナイト×3	ニネ アッシュ・・
を強ハンマテリ	8000	りかかべり	ロングボウ	イムフミトン×4	マルセリン×3	セポテイト×5	ニューアッシュニ
355アルズアイ	0000	ヴァルスアイ	ライフル	イムフォトン・4	マルセリン×2	他那里不到 45	パルアッシュニ
単位パリレカン	11000	パルカン	マシンガン	イムフマトン×5	ユピテリン×1	年イガナイト×5	1967792×1
73.9 M	0.06	/ カスクム	11 17/	イムフォトン	ユヒテリン	キイカナイト	モトツア ノユ
3ペテュアルレールガン	11000	デュアルレールガン	、ツインハントガン	イムフォトノッち	ユビテリン・2	セポタイト・5	パルアッシュ
一名と かくかから	48000	ピ からかか	マシンガン	イムフマトン・15	クレセリン×5	アイラナイト×5	パリルエボン・
*ルアサシン	45000	アサシン	ライフル	14781115	ケレセリン×5	テコタイト・5	パルエボントも
5.87	17.5	> カホア	h 9.	167011	ケッセック	¥ 19 ()	マトウエカン
単独パレットマスタ	45000	バレクトマスター	フインハントガン	イムフォトン×19	ケレセリン×5	チコタイト×6	パルエポント

Is.	砂排	寒域品	种提	必要意材1	必修療材?	必要原材()	企業業材4
イハトナウ	710	パトナラ	ウセンド	エルフキトン×2		ソウラル×3	ニューラッド×C
トスライロトウ	3000	スライロドウ	D95	エルフキトン×3	ディアナリン +2	スピラル×2	ニューアッシュ
1573	5000	コメンクラ	ウセント	エルフャトン	ケレセリン	サイラル ・	ニュ エキン
^ , - 2 0 2	5000	グラナロとフ	0 1	エルフャン・	クレセリン	サイラー	2 7 E

			Section 1	AND COMPANY OF THE PARK OF THE	Acres	
10	价格	完成品	种类	企業業材1	必要素材2	必要素料)
ットル ステラ	NX	ラボコ ステラ	0 B	メギフォトン	アルラリン	ナノンリカ
はハステラ・ライン	800	ステラ・ライン	20月	ゾンフオトン×5	アポラリン 43	ナノシリカッち
29セノハ	803	スタセン	Fe B	グラフォトン・ハ	アホラリン・	ナノンリカー
単板ラボル・メイガ	2500	ラボル・メイガ	助具	フォトン×8	ディアナリン×4	ナノカ-ボン×3
非核メイガライン	2500	メイガライン	助具	フォトン×8	ディアナリン。こ	ナノカ ボノ・
世界メイセンバ	2500	メイセンバ	計画	フォトン×8	ディアナリン×4	ナノカーボン×3
*イカライト	8000	ギイガライン	经具	バンフオトン・10	オルセリン・ 、	ナノカ ホン
ロペギイセンバ	8000	ギイセンバ	助品	レイフオトン×10	マルセリン×3	ナノカーボン×{
- ラボルキイカ	6800	ラボルキイカ	25/A	ダイフホトン・10	マルセリン・コ	ナノカ ボン・
ボハラボルティロ	12000	ラボルティロ	助兵	メギフオトン×10	ユピテリン×2	ナノカ ボン×6
・イセンハ	1.1000	タイセンハ	A B	クラフオ ノ・10	AK7,21.	ナノカボン・
単級テイロライン	12000	テイロライン	効果	ゾンフオトン×10	ユピテリン×2	ナノカーボン×6
・ハルケンバ	15500	ハルセンバ	. 80.R	フォトン×10	ケレセリン・こ	ナノレンノ・コ
お 払うポルハルド	15500	ラボルハルド	助異	フオトン×10	ケレセリン×2	ナノレジン・1
いライン	(fe)	11 21 91.	100	ハンファトン	ケレセ・ノ	ナノレンノ

r Ro	价格	效果	名称	价格	效果					
モノメイト	30	HP 1 T	グラインダ・A+2	15000	A成分准Di 和政治力上科					
ティメイト	150	HP700万里	グラインダ A+3	15000	A切正施PP和改击力上升					
トリメイト	1000	HPatr T	グラインダ・Ass	名家	AWERPHETTALES					
ノルアトマイザ	100	日常なる全色度	グラインダ A+5	合版	A切到海PP和增生力上和					
ム ノアトマイザ	500	雷馬。 4 「銀化社会提供	グラインダ パート	8000	550、湖中京 京下 111					
フォトンチャ ジ	1500	党署PP 平 度	グラインダ バキ2	16000	S級具様PPが改出すといこ					
ファインダ ベナ	300	C30 2 28 FF + 2 2 7 . 11	グラインダ・5+3	32000	5级电路4月代设置为主部					
クラインダ /C+2	800	C級武権PP和改立力上升2	グラインダ 15+4	台版	S级发数PPRIX 先为上 444					
ファインダ べ・3	500	" By professor of to the 3	97119 5.5	2.0	5级武林 明秋双出为上年					
ファインダー/C+4	合成	C级步骤FP和成主与1升4	アグタライト	台版	取出人士并					
プラインダ IC+5	自成	160 PR-PF 3 F 1 _ 15	デフバライト	一合吃	54 4					
クラインダー/8+1	3000	B级武器PPA 双千力十升1	レティアライド	仓支	孟力 ↑ →					
クラインダ /日+2	6000	850 27 EFF 7 7 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	ソティアライト	승성	3 E ++					
クラインダ - /B+3	10000	B級直接PPL 文七方是并3	メギスタライド	合成	空能 ** 1.升					
クラインダ 8+4	合版	BUT MEDI AT T - 94	スタ-アトマイザ-	金属	在經年來收入人HB回義					
キラインダ /8+5	合成	B初至3RPP 1 次十十十五	フォトンチャ ジコスモ	合规	PP市全田雙					
2 . 10 . 1	063									

本作中的合成素材相当重要.	而且有很高的几率从敌人身上掉落。	战斗中不無住顯着消灭激人,	还要推时拾琴这些宝贵和
多耐、为日后合成强力武器性	好准备。		

トルネ トフレイク	500	lyp	
トゥースダッガス	2500	段直維突击	k
ラインノククラマンコ	6.00	Herita (ESF)	T
レイカイプヨウザン	1.480	"段国鉄攻击	B
ラインンクストライク	380	€ 6 € 9 €	
ノニノブソヨウレンダン	450	門段连续攻击	I
ノインハ ニング	200	1 開刊 - 世報	-
ツインフロ ズン	1400	冰腐性·水块	li
ノインプラスマ	100	284 40	1
ツイングラブタ	13000	上版性・定数	Ī
ハニノクヒノト	400	· R * · (* 15	1
フロ ズンヒット	T400	水属性・光は	11
プラスマヒット	100	TW: - CO	1
クラブタ ヒット	3000	±馬性・深駅	n
1774 N	3000	3 5619 + 19135	Til
70 3274 /	3000	/水陽性 - 赤結	H
152274 1	3000	事業型 多中	15
カラブタ フィーバー	3000		l
ニンクシュ ト	3000	が、 後で、から	Ħ
	13000	水風性・赤結	1
プロ・ズンシュート			
プラスマシュ ト	4006 7000	密関の・4中	1
クラブタ-シュート	3000	も属性・流動 場づ、世15	13
トラタ・ハンガ	1000		1
ハラタ・レイガ ハラタ・インカ	4000	水陽性・糸坊	H
	1300	下回49・54 上間性・次酸	1
パラタ・ディーガ	4000		1
エンセイソウ	100h	- 1621 1912	
レイセイソウ	3000	水関竹・糸紋	I,
ライセイソウ	Lonno	不知性 本日	ı.
レセイソウ	3000	1周性・流歌	
ホッガ・スッパ	6/100	1 2 L	. 5
フォイエ	1000	炎属性 · 汉球突射	Ž
ラ・フォイエ	3 400	- OCH - CHECKEL	+ "
ダム・フォイエ	4500	炎離り・连续火焰放射	À
アクダ ル		May 1 614	
アクディール	1500	。会観性・降低放入攻击力	k
1 9	1600	9.3gm v 9.1	
5-15 9	3500	冰陽性 给予助限给人冰坊客	18
クム・ハ タ	157.0	47672 + 912 - 91	
テフバ ル	2500	水属性・ご方防御力上升	
テフティ ル	16,00	* 30 T + 3 T d 71 BB	
ソンチ	1000	展異性・温雷攻1	1
ラ ソンテ	1610	nge crae 14	
/ス・ソンデ	4500	智属性・自动退击敌人	1 %
/ナイア ル	1.0	37Km 1 81 1	
ソルディール	1500	雷龍竹・降往牧人命中 回避	1
ティ カ	15.	- 66% 1 K 1 F A	
ラ・ティーガ	3500	土黒竹・垛子尚捌放人伤容]4
タム ティ ガ	3064	- 1610 BEG 6 1	1
ノス・ティーガ	4500	士篇性·自动迫击敌人	18
レスタ	200	Mari ville U	
レジェネ	3000	州端性・非常状态回复	
レティア ル	1000	Age c que, a	۱
プローズンヒット	400	水薫性・东线	i
ファスマヒ ト	10	7.4"	
			_

名称	价格	完成品	种类	必要業材
Mer + 2	Fit	ウェヌセリン	815	アセナリン・こ
無規を行う 3	200	アポラリン	6 62	ウェヌセリン・
Make SECIAL	200	ヘイバリアン	8.88	カ ラリアン×1
4 80 0 0 A	400	ティアナリン	もも	アポラリン×3
一度で加く	200	ヘイバリアン	2.8	カ ラリアン・
减金約8	1500	ステテリアン	安城	ベイバリアン・1
***910.	200	ハルアノンス	80.00	ハルウット、ロ
* ** 6 19 B	500	1447122	水社	パルアッシューコ
* ** 5 15 14	ROVE	クハラウィト	9.75	モトゥウット
1000	-	カラト アン	-2	スラテリアノー



k 的 版与正式版的 非相

- 虽然体验顺已经开通(8月10日剩寒在),延是 拠同一下量初預計的参加网络游戏人做

吉爾最初預定的同时上周人衡是1500---2000人左

连转们都感到惊讶。 体的解析证式解析社会类别的

非国际外边世教授上有很大意思。

体的服中不能进入行星英多有吗?

河井園因为每个月都会追加各种各样的新要量。所以

··富國首先是九月份,大家应该已经熟悉了實施的游··

沙华活, 此后将这加拉事和物品等等。 THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T

場的な基準由の限で ■井田在本部的市店里需求可以直接需要。但是估计

THE PERSON NAMED IN COLUMN

· 有關现在只能在有事件的时候才能使用。平时还不

网络模式下的故事任务总计么样的故事内容呢?

· 的进行传到web的简单们,考证编码字整建整重法

-PS2版和WINDOWS版解財宠等。二者有什么

可以表示出码人,系统方面两个机种间没有任何区别。 一今后参划之是宇宙是否会向海外开放?

实际登记了一下,北京政府发展和国际设计技术

量的玩家轻益地似建队伍。

见吉爾完成一个任务后,其他人也可以立刻加入队伍。 要并■一人也一样可以游戏,谁都可以加入,也随时 可以把别人从队伍中刷除,非常轻松自由。

正式被的正式系统

進择与故事模式的主人公伊莱相同感觉的籍人联 最終不能使用確注、但是維可以随着职业的成长 沙河河以种用的武器。

酒并雪比如说,猎人和护林人组合的美型,是拥有比

· 尼吉爾上級駅业增加了可以使用的微器海差:





WEST 见吉隆大 从游戏企划开始免费游戏开发的影 作总监 直负责梦幻之星系列的

制作人 负责本作的整体制作 与关于障关





转开发了多年赞和,学系创作与 ——上层的职业基据并调逐职业的概则就能转取吗?

見會轉只要消足了猎人的职业一定最别,护林大家追 MURICIPA FRANCE, METSALLERIA

要的条件,由可以特职成为部件能上能测量吧?

见音圖当然是可以的 漢非關权指职主使用何种武器存在着个性。玩家觉得

养成失败、随时都可以重新再來。 董单中在武器前面排现了C-S的标志。这有什么意义吗?

基實圖療示可以使用的武器。同样的武器模擬这个作 **家也全出現不能使用的武器。在故事模式中玩家不会** 基于到任何不便感, 但网络模式中却不是那样简单。 **海外国中县主众市场之的总领,被写以世元共政治**尽

是實際但大京都是管理人。一定共享所支援的 - 核斗价值的框架与武器的框架有关系吗?

见宫围没有任何关系,决定特技级别的是职业。上级

BANG TO THE RESIDENCE AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE PAR

见宫腊不可以。无论多长时间不截备,种象着基不能 **得到母复,必须使用道具确复。**

- 任务的最级对游戏有什么影响?

三官職最大的影响就是获得职业能验做的演绎。 潘井■此外在将来指顧也是非常重要的。还会出现是

与被审理式不同的是,在网络技术中的现在分类

全不受时间限制,这是为什么呢?

足,而且还有些玩家会在任务途中加入,玩家必须拿 出對何來等待。因为这些原體、在网络模式中废除了

可以機帶NPC一起完成任务吗?

见音圖可以呀。在游戏序盘、春MPC一起完成任务会比 全部分、比如设立名面宣传上一个HPC就是李常不情形 紹介、國際政事的进行 医食器会得到更多的伙伴者 片,因此强烈建议玩家们积极地挑战故事模式中的任务

能力无穷但又让人苦恼 前主人公何进

开始正式解游戏首、体验顺中显希望玩家尝试的

见宫圃《字古》中准备了各种各样的系统,但在体验 创建和交流非常有趣、因为正式版上市前已经有体验 版,希望玩家不断尝试,创建出自己真正满意的人物。

主编模部中也解析进了自己统主人的,这种构造 使用女性主人公的人占大多數

见音雕都是接自己的宴好创意。女性主人公的话则十 分可量、服装的替换也是主人公创建中拥有乐趣的部 分、在WINDOWS体验版中、使用人类的玩家概多。 精灵的女性也很有人气

一项便问一下,男女主人会有无能力上前差别。

北吉田只要种族程同、任何不同没有能力差别。 · 排行正式解除度、不能能是体验部中国主人制 兴奋学练在3060周锋-4分中心的生现?



圖井■最然会消失,但書 那些关系不错的玩家一 点取画 無次無到開催卡

(養別之間空房) 基化排放加油排 no Male of

北京圖本 "PSO" 中的資店中出售优质的物品武器 可以得到大量的金钱。而在宇宙中,追加了大量非 带塞价的物品,而这些物品却是合成中不可缺少的。 A Problika delikar Marker ar that the first till

Land to the state of the state

- 阿拉伯尔达斯斯·埃尔斯基加纳斯伊斯斯 秦仲國是的,在實際中的領景在一定时间內不会增加

的打击泵武器不附加属性攻击,想要附加属性必须在 生产时耐油。如果顺彩附加上了属性可以得到非常优 等的打击某党基。不过在打造之前,玩家是否出售。 则会有一定的原值 美子武器檢查鐵門體。玩家是否会媲长打進自己

不能使用的武器呢?

具實際有法特殊及等。有機研究會等法指揮力的 出售,也许会有些玩家为了这把武器而改变职业 进行装备和物品的合成是怎样进行?使用不同的

合成方法是否含合成出特别的物品吗? 見吉爾都是按照基板的规定合成物品,不会合成出物

别的物品、但有特殊物品专用的基板

观察的职业对得到的物品和合成有什么影响吗? 量害器玩食的成长对各成的影响非常大, 不过就算是 不擅长的領域也不是完全不能合成。資料过是減功等

- William Colors - William & A. William 臺灣建場?

潘井曾不一定非要擅长的玩家来合成 但是不擅长的

玩客新比较难以能功 可以向其他人委托来进行合成吗?

見吉圖当然可以,不过也许会有玩家明明合成成功。

却向你道歉说合成失败,因此一定要委托那些自己很 **安保上玩家能否会成出游块中线上新华级装备装**?

見書圖可以可以, 是不过也许只有几个人能够合成出 上网等级奖备。 編井■因为本作中失去兼备的危险性很高。 斯便透露

一下 本作可以直接看到其他人的装备。

FETTE ET

音长野型DS 光萎 喜恋繁糟长制作历史题材的游 划,有专用举足轻重、得到于数比略,均分件 於支持, 太人於長狂挑的坐亞於鄉FAN, 而 这次光荣到在自己的招牌游戏中加入手撑。 而且这种类域恐怕也是只适合社类的对对系 携 让无数著名的历史人物在战国时代复 舌,而且是不分圆箱,甚至连成吉思汗,饱 撒大奇等都能在日本的第十上一展贝采

■職業夫: ううは: ここは 体 → 私 はどうしたというのだ はつ そうぎえ ばんは水して飲みに ・され もはや . れまでと、陛下と共に為に身を投じたは ずてあったが 降下はどうなさったの であろう"降下つ 近くにおいてでした

■陆秀夫: 嗯, 这里到底是哪? 拉到底怎 么了? 啊,对了,我应该是在催山被敌人 の染力も現れたらしい 包围, 与陛下 -起跳海了啊 样了? 陛下 在附近的话请回答我 ||||文天祥: 時下はごえ事だ 有夫國

■文天祥: 陛下平安无事、秀夫大人。 つ 防下もごえ事でしたか

■結秀夫: 你、你患文天祥大人。啊! 降 かめ子 下也平安无事吗?

個赵丙・美夫よ テ亦でをよりだ ■似丙: 秀夫啊, 平安无事比什么规范

■は表支: 呼下 単山では呼下をおこり することができず 申しけございません

■陆委夫: 除下: 在废山,0新保护好伤。 真是对不起。

■低世杰 しや それはこの私のキョだ ■张世杰: 本、那是在下的责任。

■結婚夫、おお 张将军 あなたもえ辛 でしたか

■陆秀夫: 啊 张将军 你也平安吗" の力が至らないばかりに淡まを突し 何 しょっそ とお・ひ しあけれはよいか

■张世杰: 陛下, 因为我的橡故才导致的 崖山之败,怎么惩罚我都行。 ■超丙 世杰よ、头を上げてくれ そな

たらはよくやつてくれた ■赵丙: 世杰明, 抬起头来, 你已经做得 很好了。

■张世杰、ヘ 陛下、もつたいなきお⇒

■张世杰: 陛下, 我真是受之不起。 こちと呼ばれた役ら二人が集まったわけ 粉砕夢古的勢力

■文天祥: 总之这样号称南京 二点的技们 ,人又聚集到一起了。 国効秀夫: それはよいのですが、ここは

どこなのです。 见たことのない中ですが ■陆秀夫:这确实很好。但是这里是哪 知? 是没见过的地方啊

こは中国ではなく、英国のようだ ■文天祥:根据我的调查这里似乎不是中

国而是倭国。 ■従秀夫・倭国 あの汗 たにあるふきて

すが なぜそんなinに ■陆秀夫: 倭国 那个东方的岛国吗? 为 ■源藥朝, 計政职 与我并辟幕府时相 什么会要到这里?

■文天祥・理田はわからぬ、役々は引し

て再びこの地に主まれ出たようた ■文天禅:理由不明。似乎是我们再次在 3里雪生了。

■低性本 ナれて は_れかっとうす る はとうなっているたろう

■张世杰: 那么我们现在开始怎么做? 祖 国怎么样了

■文天様、この地で多いた によわばつ リはとERLoラフ目版の主動か な めて いるらしい。そして、もう つがいたは かある どうやっこの~にはモンコル

陛下怎么 圖文天祥: 根据从这里打听的消息,现在 中国由称为明的汉族王朝统治。此外还打 听到了另一个消息: · 似乎在这个德国出 现了蒙古的势力。

■陆発夫: そ、そなたは文天祥殿 ああ ■後世杰: な、なんと モンゴルが そ うとなればい もれっているわけにはい

■张世杰: 什、什么 蒙古 郑程的活动 们也不能继续沉默?

■66条夫 されば このかにゅきリモン コルイ っというわけですか 原下 い

■結秀夫· 那就是说留在这里与蒙古战 陛下、使认为怎么样?

■赵肉 も の を 'っしたいと

SM ICH AT MEE.

■吐灸夫 ははつ 並らこの形において ■時等夫・降下、それに今天水山ではも、千条を含えモンゴルな力を叩きつぶしま



■文天祥、しかし、モンゴル年は得物等 たして我らだけで称てるだろか ■文天祥:可是蒙古军是非常强的敌人。

分凭我们能取胜吗? 署完这小段对话大家立领可以明白光 荣严搞的魅力所在,竟然让南宋最后一个 皇帝带领南宋三杰和蒙古势力同时在日本 ■文天祥・私が何べたところによるとこ 改国复活、一场大战自是无法避免。而最 后出场的竟然是在飞和王安石。这更让玩 も昔のように羊を詳してくれぬか 套大吃一怕

■級級期 門政士 わしが草中を开い 啊,在这里相见真是否透明! 我拥在这里 た に べると日の木もすつかりをつて しまったようだのう

战私, 日本完全在了脚 ■北条財政 いてこざいまする

■业务财政、采购 ■原始別 あの は の たちか

を変に中式を築い台の本が一つにまとま つていたというのに

■酒酬的 部封各国的武士们想你将军要 X.偿效忠,好不容易终日本统一

■北条町政 今やすつかり打造を46の年 ・ルドレていますな

■小多时数、投弃令全是就给料理的样子。 ■原映朝 むむつ後令を示めるのは北年 ・・なる名ではないか 別数よ さては

■源輪朝 徳、現在台理總仓幕府的不是 北条氏康吗? 时旋呀、郑一定是你的子孙吧. ■非条財政:と、とんでもございませ ん あのおらは胜手に北条の汽を手乗つ ておるたけてす

■北条时政: 哪、哪里话 那个人只是自 己改姓为北条的

■政物朝 ほわしいものよ わしは知っ ておるのだぞ そなたが役が子・検察を 作的なですがし、人权をつい取ったことを ■羅義朝: 可疑的家伙呀, 我已经知道了

啊 你在维善寺杀害了我的儿子·赖家。 夺取了实权。 ■北条时政 まあまあ、そのような言の

単々に立してくだされ 受うている これぞえの与えた短利であ ■北条財政: 第7第7、那些过去的事情

連邦往不禁即 まこと復程を収な品じゃ

■激輪朝・示真是原給皮 你真是个原學 无财之结 ■が晩朝 まあよいわ こうなつたら

るそしかし、「人だけではっきないのう ■原教研 算了算了 为武家的栋梁再次统一关下。不过只有咱 们两人心里有些没底。

らあまり水が上手ではありませんでした ■北条时政: 是响、输朝大人从以前就不

太神长战斗啊 ■点発酵 大きなおいまじゃ

OFFICE STATE ■北谷町改 ああ 轮朝柱 あそこにい

■北条时政: 啊、赖朝大人, 义经大人在

■遊奏朝 なんじゃと おお ! し ヤ ルロよ、かようながて云うとはか、 じゃな わしはこの地で雨び兵を挙げ ・ を・ しようとぞうておる そなた ■顕義朝・什么?! 啊、是真的! 九部

再次举兵统一天下。你还像以前那样帮我 モ会符つ ■ 通父级。 よくもぬけぬけと 元学

の私を攻め 手段で自省させてことをよ 50 hr ■ 65 V 65. 直是匪险皮 难道已经忘 记以莫须有的罪名攻击我、使我在平泉自

尽之事102 ■直検朝 まあまあ そのような芸の中 Kにキそうではないか 冷赖朝 算了算了、就对过去的事既往不

■北条时政:

■北条时政:

画面 文化。 わかりました。今は 毎 の・て ている・ てはないようです から もう ゆかけり にいいましょう

■源义经: ……明白了。现在并不是同族 相争的时候,就再帮哥哥一次把 原体部是国民的桥梁之材、搭挥消灭

了世仇平氏, 担任征夷大将军, 包建了镰 仓幕府、确立了日本最初的武家政权、北 条时政量源赖朝妻子北条数子的父亲,自 从源氏學兵以來一直在源赣朝身边支持 他, 在赖朝死后, 将赖朝之子杀害夺取实 权 源义经是系输朝的范弟, 在讨伐平氏 的战斗中表现活跃,为镰仓幕府的成立做 出了巨大贵献,之后被游输剃猜忌,被赖 朝溪墙的军队追杀, 逃亡到费州后自 条。这一小段对话中充分表现出了三人的 性格,并且为大家简单讲述了当年的历 夏. 等活的赖朝首先发现的是这举与自己 生活的BM和全个不同。之后助通过业条氏 唐的名字想到了自己创建的镰仓基府。而 ■赵丙: 朕也想一套崖山之耻, 这正是天 ■点线期 よくものけぬけと そなたは 北条財政則是々新解释北条氏康与自己井 没任何关系。以此来澄清自己在源翰朝至 后并没有夺权让自己的子孙成为统合者。但

游蜍朝立刻告诉北条时政, 自己早已知道 儿子赖家的死因。此时北条时政立刻表现 わしは中びエッの片マとなり天下を第一す。出了自己的机智与狡猾、不但不做解释。 反而是功道翰朝对过去的事情既往不夠。虽 这样的话我就成 埃斯翰朝对北条时政恨之入骨, 但禁却不 失為健风范,不被过去拘束、知道现在规 统一日本需要他的力量。因此只是简单的 ■に告めぬ そうですな 特別的は昔か 斥骂了他几句。源义经出场后、原籍朝对 自己当年实死义经之事只字不提、只是一 味地邀请弟弟帮助自己统一天下,这更表 现出了源赖朝不愧是当年统一天下的人中豪 态。当年无辜惨死的源义经自然不会这么 简单地忘掉悲惨的过去,因此立刻出宫机 计源赖朝。但让所有人都想不到的是, 源 绘朝着宏护刚才业备时政的话语几乎看时 平动地搬过来劝说源义经,这更表现出了

> 游翰朝的**書智**,结果不但说服了源义经。 连北条时改都听得暖口无言。原义经在日 本可以说是已经被神话的人物, 因此在这 里他会非常痛快地质溶渍捣制。并且再次 铺佐自己的哥哥、更表现出了他那种审视 家族不记私仇的宽广心胸。 □文/宮 €

UZE WEELT LEGISTICAL

追溯到90年代

FE3日級发售 · 段时间 7. 而GBA 起来, 这部游戏的复数已经不是第一次 PS銘拍三连磁作品之一发售,而它最 初 次電面、是在1992年的SFC上。

SEC时代是RPG游戏异常兴盛的Bt 件, Square的FF 斯利4. 5. 6三部作品 额出在这台中机上面,所有喜欢RPG的 国家在玩游戏的时候首先想到的就是 SEC新银上面的许名辞改 而我口的 化的作品。

FF系列的成熟

早期,所以无论是卡带的容量不禁商 许多、在5代中、核结度和经验值 使人母常眼前 套。

上属于在画面和音乐上还处在完善中的 的能力。这样 来冒险的安全系数就提 作品。植松伸表的作曲当时已经达到了 高多了。另外不同职业之间技能的装备 个高度、SFC的PCM音源中经可以很 如果能够或丢运用。可以组成的职业组 好地表现出他的曲子的风格、而5代的 合的具体形态可以有成千七万种。研究 全年在文 部件県里面質別! 毎期---69、它的开头曲并没有使用系列传统的 们的 大乐趣。这种系统虽然后来在正

水晶主题音乐。从故事的开始。生人公 就是 个在世界各地旅行的人,在场影 的音乐中特美陆行品走遍天下, 展开奇 斯的FF6也将于10月12日和大家见商、说一丝的冒劣。这也是本作的最重要的主 题,在这个主题音乐响起来的81候,一 了。在1998年,FF5曾经作为Square的 种"往行天下"的成就感在玩家的。 中 曲然 而生,这就是FF5给人们留下的 第 印象.

主富的职业系统

历代EF的系统都与前代有许多区 乱。FF5的系统和FF4不 样,没有采 用基本角色+辅助角色的套路 这个套 FES. 正县SFC在兴爆时期的一部成熟 路是2代中最先有的。在FF12中还有 它的影子 , 而是采取了和3代 样尚 定主人公+自由职业的系统、职业转换 是FF3的 大艇力。Square在开发FF5 1992年是SFC发售的第三个年去。FF 的时候把它继续发扬光大、做到了 系列在支前的 生已经推出 ? 别也品 个新的高度,角色转跟不再需要资格 FF4 ,4、干当时的游戏开发支处下 占数,而且即业熟练度的划分也变了 面 图音的表现就让人觉得吓4只不让一样,只要达到一定的数量之后数可以引 RECLEFO的加强城而已。但是到了5 海这个职业的某项技能,而且这个技能 代, 随着SFC开发技术的进步、游戏的 还可以"装备"在具他职业的人身 表现也和以前不同。Square 21 J SFC t 上。这样 来、职业的多样性给将戏 机的回转、放大、缩小、并透明等功能 带来革命性的变化。当你把 个白魔法 4.5.5.用、使FF5的游戏画面 - 达到 压培养到 定程度后, 他 她 就可 了以前子曾达到的标准。在使用主空服 以掌握一定等级的白魔法,然后就可 等交通[具的时候,广阔的地路比4代 以让此人转股 再将"白魔法装备"的 亚林纵发感,而战斗时的各种特效也 技能装备上,这样其他职业的角色也 拥有了使用白魔法的能力 战士 特观SFC版的FF 件、6代在技术 黑魔 盗贼等角色也可以拥有回复体力 "专化无偿的职业技能"成为FF5bx家





被FF中没怎么被使用。换似只有FF11 对职业还是区分比较严的 ,但是七发 展成为另外 个系列 最终如理品 略版》的主系统,并且受到相当多玩家 的喜爱。

FF5在故事,此FF3要成熟许多。 公名的登场人物加上起承转会的故事 情 5、使5代的剧情显得 + 分丰富 尤 其是两个世界合 力 的时候,所有的 河桑都大苏一惊 古代的世界居然是被 分裂成两个星球矿, 南邻石的存在效是 不同世界之间的 1。这种设定给封室11 带来的冲击不亚于3代生角1、飞出寻游 大风的那段影情,早期的FF开发者设计 的手笔确实有够大啊 (笑 。而主人公 行在并找水局的时候也对自己的过去 逐期了解, 最后在拯救世界之余中社会 自己人生的意义。这在RPG里也算是俗 至《台的剧情。但是在费尽 器辛苦之 后,得到这样的结果还可以接受的了

FF5剧情的特征之 是 型原 这 **转**以不停死人的制情贯穿给终的手段在 FF2的財候塾已经用は 次了。 き次類 以故事中死去的人确实不少、甚至包括 四名主人公之 扩失忆老爷爷加拉夫都 在不得已的情况下牺牲了 好在他的孙 专专舞器舒然及时补充位置,而且这个 , 女生对玩家的报引力比一个老头要大 多了、所以有的玩赛在玩游戏的时候。 也今巴不得这位老人家垃圾吧 實工

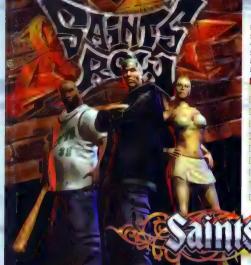
昭禄67。在船之墓场里休息的时候。其 为只有一张床,所以甘他一人取押床。1 给加拉夫,自己只是靠在桌子1睡 实际上,开发者借助游戏、也想表达转 老景幼这一传统的重要性 汗,

和3代 村、游戏卫有许多秘密通 道。5代述言的设计继承了4代的风格、 复杂而多变, 里面还有许多可以调节的 机关、右的Bi燃在进宫里转来转去很容 明填不清楚装力的地方究竟在哪里, 走 着走着就述失方面了 不过对于那些对 进高有免疫力的玩家来说。这样的设定 更有地活性。而游戏里最后蒸宫的难度 之高,也是历代FF中不多见序。尽管大 BOSS Ex-Death和前人代的BOSS相比 缺乏一些王者风度,算不是什么伟大的 敌人 在大部分的时间里, 这家伙都像 个引出一样到处捣乱、使玩家们对这阶 的仂恨度增加,是个和6代的杰夫辛 样11尺的人物 , 但是在目睹如此多的 非伤变效之后、不将这家伙干掉于情于 理也说不过去。不管怎么说,有大家战 **附据终敌人之后,得到的**欣慰也是难以

不管怎么说,这部游戏是许多老玩 支气年曾经为之遗牵参绕、不眠不休的 作品。在GBA版即将发售的今天, 我til 用新的银光市视之部游戏。也许还会有 口之雅子







扮演一个黑道中人、用旋干四个整理之 间, 在庞大的城市中奥投自己的立见之 道——这就是《圣徒的争斗》带给玩家们的 体验。虽然明显带有模仿《横行霸道》的痕 途, 但是本作还是具有自己的特色, 整体套 話上也較为让人灌棄。游戏帶有浓郁的葉式 风格、此类游戏的爱好者不要错过。

	_	
按键	多行状态	驾车状态
左捆杆	人物移动	东辆移动
石花片	我们进程	保知為整
技下左採杆	下到	鳴笛
计可谓: 中向	も 幕/展発型 だ(枝甘	招募/解散队员(按住)
十字键下方向	放弃任务	放弃任务
· 至體末 表 31.00		选择电台
Att	选择/拾取/装弹	加速
B键	如后草甲	物的菜单
B键+左巡杆	选择武器	选择武器
B研· 7研	选择有物	选择食物
X键	雑跃	刹率/倒车
YER	进行 1 年	下车
LT键	左舉/近战	子利
BTW	子里用人	开头
LT键+RT键	防御	
LBER	MANA	向在有
RB體	加速跑	向岩塘
B+RB键		向后着
STARTE	游戏聚单	游戏草单

2006.8.29

车辆进到等级4 共50次

3RD Street Saint 丰角所属的程度。是St Iwater版 市中於 股新兴势力 中山Hus在最近建了 Juhus的 目的了专物其它各个需服的势力新出Sti water城、以 与解各个额医五十三米的制造



Los Carnales Shiwater域中历 主最为恢久的黑 19 7 1 1 1 1 1 1 7 存在了二十多年, : 24 - 出它期 大土 期的 十争中 一直 ボ葱下风.

V 基準元を中間、Los Jarna es的対策者是為班牙 ノ Hactor Lopez和Ange o Lopez两兄中、与外还有一 个著名的打斗名叫Hector。他们与哥伦比亚的斯赛集 图布紧密的联系,因此在对力和各种存款等方面比起 其它胡振更思情势。。不过 在最近 段时期, Los Carnales由于受到来自多方面的失去。似乎有点在竞 争中落伍的迹象。

Vice Kings 由老傅某葉的Benamin King领导的Vice King所本只是一个小区域内的组织 最初是Sunnyvale 区的人1]为了保护自己的利益不受到Los Carnales慢 经成为了St Iwarter城中最具有实力的帮系之 , 網够 与Los Carna es 计庭抗礼、并且与警方互相勾结,形

成了是大的犯罪帝国。 Westside Rollez 这个组织主要的成员是来自于城市

80 Zimes 1Kngpmisi

料。现在已经成为不可忽视的一支势力、看起来他们 的一定得到了来自于未知势力的幕后支持。相对于其 他帮系, Westside Rokez的背景更加神秘,拥有很多 不为人知的展细,因此在对付他们的时候必须更加小 边缘如似的一些异星、景初新山市的活动主要是抢

劫、存在锋锋、但是他们的发展该度出华人们的意

59 99 X π

附表: 游戏成就说单					
Addicted to the row	20	新式R1 4 5 至 20 1 8 t	Leader of the Pack	10	「槟榔七个同伴
As Tatte potencer	10	· 有 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1	Marathon Runner	10	1. 并 新达 t 26 2英里
Audioph e	10	视到全部60张隐藏CD	Negotiator	10	完成50次Hostage任务
Bu etpino"	0	10 -1 # 18 I movence	Penny Pincher	10	勝を100年 ==
Canonized	110	MI ABRD Street Saint	Pimp	10	完成所有Snatch支线任务
Char Cang	20	さら 様 まき500円申銀	P mps Down	20	音の rect the Propt ま中で可Prop 5D.
Ciocktower Camper	20	等级程。下用经主检查中数人关键100次	Professional Thief	10	完成30次Theft任务
Coom blan Made	40	F *	Pusher	10	宣传的 Drug Trattick ng行务
Contract K wer	10	实成所有的Hitman支线任务	Racket Lord	160	完成全部支线任务
(nupne , ppe	0	一一時 "区人 00年 (世紀算宝	Reclamationist	10	0% £ 2 th
Demo Demon	10	完成所有Demoition Derby任务	Regicide	40	消灭Vice King勢力
Dorrao	0	10 18 1 2 1 10 to	Road (Vainor	40	有來West Rollerz势力
Errand Boy	10	在合性模式「完成高程度Mob Rule	Ruler of Stilwater	150	控制整个Stilwater域
Past and Filliplus	10	中核一种H an ing有媒体带	Spavenger	10	专项所有Chop Shop支线任务
Fluffer	10	完成所有Esport支线任务	Shopaholic	10	单人模式卡购买100件农物和珠5
Gengste	40	Jan Gasa Wate	Stillwater PD Award	10]
Getting Up	110	找到戶有Tag	Thug	10	达到Truesk # of Thug等级
Cipase Monkey	*C	细 机 () []	Tourst	20	开もハ景能組送到500英里
Grifter	10	在 nsurance Fraud任务中得到20万	Tuner	10	完成所有Racing支线任务
ums the Share	0	, 10 - e= 20 n	vanda	10	a Gle TaMaynem主线任务
Killa	20	达到Trueskil- of Killa等級	Xzibrixonest	20	在Bilinged Cut Bide機式中計像的

「富思示以及系统说明



1 体力 今年 、 お 体力 上級 体 「 减为0之后当前的任务就失败了。主角会 被送到医院,同时身上的钱会被收取 部分作为医疗费。当生角没有受到攻击 的财候, 体力会自动缓慢预复。 2 制力 按住RB键主角可以快速跑动。

良时附为会逐渐减少、当时力成为0之后 就不能再快速跑动了 站立不动或者以通 **掛的速度驗到例。耐力会自动缓慢回复**

3 声望 与你在游戏中元人之人、务的 **财候,声望就会提升。当声望槽卷满之** 后, 你就可以进行主线任务了。而每当 你完成一个主线任务, 你的声望又会自 动下降 级, 因此你必须不断地去完成 3. 给任务、才能继续主线任务、声望槽 可以累计, 直锁横右边的数字表示你与 前置私的本理极数 也就是你当前可以 进行主线任务的次数1。

A 岩苗手中所持有的武器或者诺具 引 製工方包示的數字前而早日前基礎豐/影 -Z >0 \$1/4

5 自前環确你的同伴头像以及他们的体 カ柳 左左の由升機犯基原件的終力之 瓜, 會近本類派的成员并且接十字键的 上方向外能让他加入并且要助你执行任 务。在一些任务中、也会有一些角色报 袋剧情加入你的队伍。同伴受到伤害的 丢也全招失绌力, 如果他们的体力降为 ● 取点粉件解写新陈则他(1台)奶助 7. 不过只要经过24, 时之后 游戏中

的时间,他们又会自动"复活"。 6 目前正在进行的任务名 任务名前方 的图标表示这个任务领属的分支。 7 小地图 剧图的地形以及NPC人物会 在小地图上表示出来, 敌人在地图上以 红色侧点表示。同伴以紫色圆点表示。 任务日标以缔作图点表示 在小地图上 在处1. 断田日長与10. 自2. 前的高度差。前 嬰目状和生角在同 水平装1 例会し

方球表示 如果目标处在主角的水平线 点下 显见生角向上的三角形表示 刻 周日标外在主角的水平线点下, 则会, / 4.伯向下的--伯形表示 8 其他療證的仇機程度 当你进行对其

他帮系不利的行动的例如并死其他帮系 的成円1、小场所上方的模就会增长、表 示其他帮系对主角的供视程度1升 当 体力 仇利程度高的时候, 只要靠近其他帮派

的成员, 他们就会主动进行攻击。仇视 经底域点 攻击越频繁,当他得程度排 升滤 级之后、在槽上就会显示 个表 示该积级的图标、然后仇视程度槽置新 實計 当主角设有进行对其他帮系不利 的行动时, 仇视程度会自动缓慢下降。到 结殊商店Forgive And Forget可以直接将 仇视程度清零,但是要按照仇视程度的

事任公取相应的费用 9 警察对主角的通缉程度 当你进行违 走 丢动时、小地服下方的槽就会增长、 表示中角分别了警方的主角。此时警方 会开始对:角进行通组,并且主动进行 改击。诵缉程度越高,整方所投入的人 吊動做 8、整备也越总级。当面缉程度 提升其 袋之后,在槽上就会显示一个 化安整方的图标, 然后通缉程度重新累 计。当于角没有进行违法活动的时候。 通过程度会自动缓慢下降。到特殊商店 Forgive And Forget可以直接格通訊程度 清零, 但是要按照通缉程度的高低收取 相应的费用

10 漢異菜单 按住B键航能打开道具菜 单、 进具菜单分为方方两个部分。 左边 思枪梯武器, 使用左端杆来选择 右边 是食物清息,使用十多键桌壳提。洗中 禁件武戮之后丰角会将竞势备上, 而选 中草件食物之后主角会将它吃下恢复

排戏菜单中各选项说明

楼 / Start键 / 后可以进入游戏菜单。 按LY和RT键可以选择案单中的负项。

図MAP 地間

这里展示的是St water城长地图 用 库、你可以在这里更换车辆 左据科案选择带下范围, 右摇杆的1 下方 向控制熔放 主角在地图上的位置以黄色 的《箭ょ表示。据市中扩各种商庆》(2) 胁 任务地点等等都会在地图上以不同户 图标编》由来 各个额派的处力等图中会 DI不同的颜色表示。 紫色的区域表:主角 In G IN W TR3RD Street Sant PO Street & 黄色的医维表示 ce Kno的控制范围 蓝色的区域表示Westside Rollery的控制符

在原图上可以设置目标地点 历太祖 杆控制光标移动到某个位置。然后按FA Strongholds 地震。在游戏中作会接到 機、这个位置和主角之间的场路就会与虚 传连接处束, 回到游戏之后, 屏幕在下角 方便地指引 你前往目的地。

效果全部显示,所有的图标都会在地图上 能阻止敌人的攻击的话,这块地盘就会被 显示出来 此外还有以下选项

Cribs 住所、游戏开始之后主角会 获得一个住所、每当你等成主选任务的 条分支之后还会再获得 个住所。在往所 表动。其中包括 1 取款。每当价占据一 第上子断网烁。 块新的地盘之后、街天都会获得一定的W None 不显示任何图标。 >, 这些钱可以从住所中的保险箱提取。 2 获取武器。随着流程的进行、完成 定 INFO 信息

条价 2 后价价合组到对源整础、该此证据 可以从住所中获取。3.更换衣物。你所购 EPF表物可以在注所更换, 4 车座 信在 为古中获得的左辅可,,,存入任所, 1外的车

Save Points 存盘点。在游戏中存包井 日退出之后,读取进度时就会从最近的存 盘点开始, 可以存盘的地点包括你的住所 以及你已经占领的地盘。

Stores 商店。希店分为很多种类、在 地第十分别以不同的图标表示。 尚未去过 的区域中的商店以绿色的? 号表示 Activities 支线任务, 支线任务也分为 很多种类 以不同的路林表示 尚未去亡 图、红色的区域要示Los Carna esét·控制 的反域中的支线任务地点,适色的,号 表示、关于支线任务的详细以明请参看 与文

些夺取地盘的任务。将某 块区域中基 地内的敌人全部干掉,这块地盘数 3作听 的小地图:也会是干相应的虚线,能够很一有了。你的她盘也有可能遭到敌人的攻 击、此时这块地盘会在地图上不断闪烁。 在她图界面下按十字键的左右方向可 你必须将这块地做内所有的敌人头目请求 xx 切换显示图标扩展型。默以是A_L, 也 排才能继上敌人的攻击、如果很长的司来

Missions 主线任务, 主线任务分为匹 个分支。在地图上以不同的图标显示。当 你积累了足够的声望之后就可以去进行主 中阶了可以存盘之外,还能进行其它一些。 线行务,此时表示主线任务的图称会在地 Respect 声望。解说游戏中的声望系统

效人夺走。

Objectives 当前的任务目标 Message Log 你收到的信 無望長

Story 剛備, 技術不同的ヤ 支记录你目前已经完成的游 att Buth Activities 支鋒任务。记录

你的支线任务完成情况。 Statistics 统计。你在游戏 中的各项数据统计 Achievements 耕墊, 体所

図HELP 養助

Activities 支线任务。解说各种支线任 务的审成方法。 Cell Phone: 电话。解说电话的使用方法-Character Creation 创建人物、解说游

戏开始时人物外形的设置方法。 Controls、操作。解说游戏的操作方法。 Cribe: 住所。解说住所的功能。

Gangs 精課,解说各个特派的故事背景。 HUD 画面显示,解说画面显示各部分 ob thists.

Homies 同伴,解说召唤同伴的方法。 Missions 任务。解说主线任务的完成

Pause Menu 游戏草单、解说游戏菜单 中各个选项的功能 Prologue: 序章。解说游戏剧情的背景。 Radio/Music 电台 音乐。解说游戏中 电台以及背景音乐的选择方法

Shopping: 购物、需说游戏中的各种 商店.

窗PHONE 电话



Homies 在原理中的影响和多为服你会 得到 些同伴,他们的电话号码会证录句 电压本中。选择拨打之后他们就会出现 作为常丰来帮助价进行任务。同年所配备 的武器是根据练励占额的地重数量来决 定的。

Phone Book 电话本。你已经拨打过的 电话号码会记录在这里。

Cheats: 作弊码, 你已经输入过的作弊 密码会记录在这里。

Dial· 排骨、洗器这 项来手动输入电话 号码以及作弊家码。

図 AUDIO PLAYER 音乐器放響

信可以在这里选择播放你已经获得的 各首乐曲

図SAVE/LOAD 存業/设備

図OPTIONS 游戏选项

Control·设置操作统项。 Display 设置画面显示选项。 Audio·设置声音和音乐选项。

Ourt Game 退出游戏, 回受标题界面。

★攻略人行道★2006.19 95

各种支线任务解析! 成为圣徒之街的霸主

CD Collecting

这个支线任务并不会在地图上表示出 在St. water紹中的各处一共隐藏了60 * 厂 * 蘇 杨秋到 传光图数的程序

序号 区域 fida i i i ys Sincher Jistrich

Tidal Springs, Suburbs District

Nob He High End Reta District Nob He High End Retail District Hymbolt Park, Museum District Nob Hill, High End Retail District

13 Nob Hill, High End Retail District Amberbrook Museum District

19 Ultor Doma Arena District Sannyvale Gardens, Projects Distric 1 . 4 41 From to District Shivington, Projects District

Sh wildton, Proxects District Rebadeaux Rod Light District

音平播放線來欣赏这些戲曲 下面的列表说明了全部60米CD的位

置, 为了便于时四, 还在区域都用英文表 一 大家司,,在苏政市医由海线

在想路的火焰就改 ・ 5岁7 全く・1 あ」。 在 東痛病的阳台上

在一个大商场的二個 Bank by and **在一家森絲前**床 医对水肿 医闭头 电流电路电路

在海湖边的岳岩上 在NNC大楼南边的走着附近

在主线剧情中找到Bu dozer的地方 在桥边的 穿银行的阳台上

各Water Trearment Facility附近的黄色力 在一京兩场向面

在一个暗泉附近 在铁路附近的木栅栏后面

在 个 # 取务应 成这个任务。其中有50年辆的出现方法是 度1958年。A 1 &中对此都有说明。此

Mission Beach, Saints Row District

Prawn Court, Red Light District Sommerset Apartment District

Sommerset Apartment District 38 Chinatown Chinatown District

Copperton, Truck Yard District 40 Cooperton, Truck Yard District Cooperton Truck Yard District

44 Wardill airport, Airport District

46 Ward Airport Airport District Encanto Barno District

Cooperton, Truck Yard Disi My Fate , Pate

Back Bottom Factory District DW FAR , DAT 1

Charlestown Docks and Warehouse District Stoughton Docks and Warehouse District

在一會高度制造

在高速公路制近的一个小院里 a read But out & 森 个傳车场上

在 家医院外近 在Friendly Fire高店開遊的木棚裡后面

在应通到Mr Wong的地方 T S . S. W. OF MER BUSS 在被未搬打倒起来的仓库后面 行。64

在机场内 Al Minterla

& L 因的所称等边 在发电场附近

r mmers Manufacturing大楼附近

在水中的 个小岛上 在Butter Pole Bar后面的角落 a - my Far Budt ... A TIGH A 在旧船场西南南省 在一个码头附近在一个月岛上

Chop Shop 在这个任务中,事托人会给你一张滑

看些东镇必须先并到改造厂进行改建。才 上面有各种带号的车辆。你必须把指 能符合清单上的要求。这个任务可以与其 定型号的车辆偷过来逃到任务地点才能完 它任务同时进一

High Retail District

Suborbs Distoct

Avport District

Suburbs District

Dealersh pstd 19

Barrio District

Ayport District

用电话呼叫917就会出现

Approximents vistrict

所無改装 序号 车型

QuotaTiny 光 4 | Keystone

Retro Spoiler

2 Nightengale

Nolson

4 Westbury Muscle Rms Raycaste Racing Exhaust

无 Jastriy

4 Tax Street Hood 6 Bootlegg Hot Rod Hood Hot Rod Hood, Low-Inder Rims

Tagging 文个符条子会在地图上要《出朱 在 城市中各处的墙壁,作金抄到 些其中形 原留下氧的图象、靠近图案给下Y键并始进 什念符 1 作之后之后、解幕上会经律出现 **华技健的图标、按照图标的提示输入正**

确的结令, 你就能把图案挥去。如果你能 / 倍温的运动 x 6億年开放。在全核的+1 提中其它都振对你的仇视程度会上升。因 並位会運動等戶類預幹改為 写所任务之 **岛坎的市场全接升 整个蒸放中 并有75** ^图家,由于篇辅的关系这里就不对所有 图案的位置 说明了

Escort

赵 与为是要用气车载着线女子四处 拉客、劉达客人所在的位置之后,他就会 自动上车。这时候会出现物仔队的车辆。 他们在地抱上含有一个红细变示。表示他

们拍倒的范围。屏幕左上角会有红蓝两条 相 5.《的槽表示顾客的减乏机多 如果 你保持在每年以前拍照范围之外。除农区 满意程度就会逐渐上升。而如果你进入了

Drug Trafficking 这个任务是要你的表示属了医处准否

交易 社这个任务的过程中, 机新保护的 森品质子会负责驾驶车辆,而你只需要开 梳首入敌人便可。 这个任务开始之后你的帮源仇权程度

和警方通缉程度翻台自动上升至一颗聚;; 1. 因以你会不断遭到其它帮及和警察的 建工。随着任务等级的提高, 仇我程度和

Insurance Fraud 提彩瓷田匠 人才授信祭 社员的是

电质压的 作品保险公 自共制的项状一 操《复》、快的车,并到指定地点的红圈范 围之后尽量将速度提升型景态 然后与对 南开车的车运作精神 在相撞的同时你可 。15(T或者RT从两边的车)跳出去 或者 说"堵"出去 。也可以五按按钮、直接

Mayhem

加學你是一个確認开始这一完全宣於 这个任务 任务的自即就是到指定地办法 大键砂环 指定地点会在地第上。打鱼的 碧墨泰 出来,在图图节图之内并开广 人 击毁气车、摧毁建筑设施等等会使诊

物存以的拍照签案。別屬案的過數程度等 发停止上升。而前色的Footage (胶体) 槽 任务就完成了, 面如果胶卷槽涨 周的话则 任务失功。因此你一定要保持车业、用核 所有的狗仔队。任务完成后、把顾客送到 指定的地点下车再去接另外一个客人。随着 增級所担任,Kerfille 数量公認不應多 台 3. 写明 1 《有可解批准日本者、首次为护

高级程度额。如《延言 应需要商财的政 * 。 展卷越多 越条接触 1 A 们 各开 68 的创始中, 得到不少免费的点避得的, 而 母其中也有 把足术取于弹数量的,所必 打起来不必担心子弹用完的问题。当到达 交易地点之后,消是数子会下车进行交易。

自患者不可才能保证任务的成功

此时 3 要 : 黄保护他和灾害的女全。 4 **都护助人扩大力都吸引到诊有产身上** 未 0. 果糖品版子或者买存外工的话。任 老就生败了

从前面的技员玻璃飞出去。如果你的飞行 野磨棘织 或者在飞行的过程中接手到其 它的车辆 还有你的推出被很多自由证人 看到, 都会对你得到的保险全场点, 如果 **李博丰年得到的保险全数原干够的法**。 ·要接套所能力事故。在Bt JI图以上内使 要和具書的保险を达到自标到可以上、指 定的排字册中可能会改变,不过在份赶到 F・全物定地声之前是不会计算Bhill的

母到的全铁数量增长, 只要在时间限制 之内得到规定数目的全钱好能够存成任 务了。在任务开始的时候、委托人会给你 一些无限不够的武器。因此不必担心弹药 会用他 为然 在你椭破坏的过程中可能 当号起敌对职派和警方的主意,你会遭到 倾 的双击, 你必须保护自己不被打倒。

Demolition Derbu

玩法类似于"碰碰车"。你所要做的 **分是驾驶自己的车辆将别人的车槽吸倒爆** 炸为止)。 开始只要推致一辆便可、磁着 常场的银升最多需要你推脱一辆。如果你 自己的东镇被增级的活任务就失败了。不 付这里并不用太担心这个问题, 因为电脑 所控制的车辆并不会刻意地盯住你的车 推。相反,它们互相之间会抽个不可开

Q,而电脑车辆互相接吸的还是不计算的 的成绩的。因此如果你动作太慢的话,专 **赔控制的车辆都互相接毁了**,你就达不成

如这个任务的决究是"坐山现度斗"。 在最开始的时候可以先找个地方银起来, 看电脑的车辆之间撞 会儿,等发现有车 即将爆炸的时候、车体冒出浓烟》。就赶 快加速接上去, 给它最后 击, 轻松坐收 净盆之利。

Hold Ups

这个任务不会在地图上表示出来。实 臣! 你罢你的就是持给抢劫。进入任何一 安布康, 用枪瞄准队员, 以易就会马上做 出反应 如果他向你开火的话,那么这个 行 务直接就结束了。如果他把手举起来,

则你可以正式开始这个任务。一直用枪指 着他,他就会慢慢地走向保险箱,把钱取 出来交给你。在这个过程中如果你把在是 从他身上移开的话, 他就会慢慢地把举起 来的手放下来。如果他的手放到最低点的 话,就会按编纂的,导致任务失败。必须 在他把手放下来前将金厚移回他的身上。

Hostage

这个任务不会在地图上表示出来。即 近為路上的车辆按Y键就能把司机拉下 泰, 抢走这辆车。而如果车里面除了可 新进有目广康春的点,就能如如这个 支配计划, 此对按FY键就正式开加 缵 解幕的左上方包出现 个他,189 的时间, 你必须在这个时间之内保持高 速行驶, 才能使被你绑架的人无法逃出 车外。如果你的车速慢下来的话、被绑 架的人就会选走,任务也就失败了。在 这个讨损中你的清娥程度会迅速上升。 全有很多整车针线进行 5 千 因近夏斯 开他剑, 坚持至强计时转乘, 被你绑军

Loan Sharks

以註注對不解實力 个真正的多线行 岛, 如你你包需用转的话, 你可以去错符 **孙供一体线。而你能接到的金额是根据你** 其前所占領的地象数引至大量的 占领的

地盘越名, 战略情到所转也处顾名 情转 25、ビンガを飛び中的カスで内 全情 好处即转作者, 去心的这特殊处定是十年 **华来业**条你。而这些杀手是无法杀死的。 他们会追击你夏到你还转为止。总之,欠 7 69 68 31 Storf

扩大才会表系地把钱恰你

Theft

指令放射打开保险箱, 窃取里面的货 此要小心驾驶。

物。如果你輸入错误的话就必须重新开 价。在资源的过程中警方对你的通缉度 这个主角只会在晚上出现,也不会一会上升一部原创坊物之后将产品至少的 在地图 表示法定 在唯上进一样的 有于外的技术键。排作物放至专上,然 家商店,各保价格前按下Y排放保贴发。以开车运到销脏的地点或可以空线任务 这个体表。此时屏幕上会出现一些终键 7 但是在开车的过程中整注意。如果 所保村、接回各标的提 输入上确定 车辆超额的话可能会把货物掉下去 医

Hijacking

这个任务也很简单、你需要在限定的 时间内去抢到一辆指定的车子,把它开回 任务协点、指定的车辆会在小师图上显示 出来,并自指示出前进路线,而且指定的 杀死,然后把车开回去就可以了。

车福而驾会有一个大大的综合箭斗。所以 不按分别, 发现协定的车辆之后射要论 [它并且尽量对它造成伤害(一般撞两三次便 可。当屏幕在上角的伤害槽阵为零的时候 目标车辆就会停下来,这时候把车里的人

控制的车辆进行比赛、获得第一名才能

完成任务。在规定的前进路线上会有帐

Racing

烧的火焰划出来的线,你必须从线上压 这个任务的目的就是赛车。首先你 必须自己抄 鎮车、接下来你要与申脑 过去,否则是不能计算成绩的。

Snatch

这个任务大家在土线东岸中户经历 过了, 就是去招募妓女。在招募的过程 中你必须并死敌对需派的成员。主线流 程中的这个任务只有两个等级,而其它 的此类任务都有八个等级。随着等级的 提升、你既受到的抵抗全越来越猛烈。

Hitman

片等功都有 种指定的常规, 你必须找 领名单上的人, 并且用指定的武器将他

这是一种	比较有需要的支收符字 要	兼死、才能完成任务。
托人会给你	张名单、名单上每个人的明	
目标	規定武部	出现位置
Chinatown		
Jackie	Vice 9	the second of th
Ausn	Knie	7 356 99点左右直线附近市場
_	* 1 421	
Charles	Night stick	在他力化、路附近
H + Ta	1,84	
JUMP	Tembstone Shotgun	Misty Lene
е ,	-	THE THE STREET IN
Ball	K6 Krokov	外是FB 鱼组经度达到5里做金的度
Los Carnales V	Vardill Airport	
Thomas	Baseba bat	Doc+ Area
Gabriel	* e e	
	SKR 7 Spree	+ m2
Tine	GDCH 50	Humansfield的海边公路上
Bill		
John	M. Marus	透明1 京、和公安放文下直升 等明 打提
ViceKmgs Shw	ington Projects	
Dick	Ente	unatown District
51	F	
Righard	44 Shepherd	Nob Hill
Mr. y	7	
Billy Bob	12 Gauga	Nob hill
	15 Tepenso	10 1 1 1 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 1
Hank	Molet Cocktains	Not hill
Laure	BBG	Retail Area

赛、准督化整束	码。以下的号码中的英文字母直接输入3	对应的数字即可,例如7	对应A、B、C		
导码	效据	母級	效果	号码	效果
311	明明教护车,恢复队力	#pimpcane	用作低級pimpcane shotgun	#CAVALLARO	asit 1.4 Cavarare
5 A196115	ha Av	ativa na ye	1 - partition is Specific	an X of B ₂	 To sitteral
5553765	IN TI Brown Baggers	#Macanus	傳到此後WcManus stiper rdfe	«KEYSTONE	⊞# ¶ keystone
RAD A.	0 8 8 9 1 10 W.	#1)	· • • •	#Titus	Lx
552445	Chicken Nod	5559473	Grounds for Divorce	#TRAXXMASTER	IN TO THE TRANSMISSION
IS CEN	T 4/9%	PANINO	* - 3 % -	# 168	4.3 2 Ruin
SBMART	Crash Landing	#SPRINT	无限耐~	#267667	出现 气车 Cosmos
550 B01 4	Eaux as a Talaproces	*96946"	3 4 9346	#3×784[9	transfer toy
Shenherd	得到此號 44 Shepherd	5553863	TL x-a-Cruck	#5878423	出现"、车Lustice
V12(44.7	Min OLS	, A	# 5000 F	n I hologida
AS12Biot	[得到歌湖AS12 8 Dt	#nogangs	, 特条仇叔宝 4 会上升	#65732374	出现 4.4 Wordberg
V3±7+352623	28'	54.5.179¢	C FRW Stop	#78082	* , 20ta
WGDH050	每年於核CDHC 50	5555926	On The Rag Clothing	#7288537	出现 * 车Rattler
#Grena it	07 15 18 4 C M 3	5552564	Or 1 - 1	# 15 1 3 1 H	a Pringer
⊭Kn ta	混制而器n fa	5553493	得到R m Lobs	#746486	astk * 6 Shagun
MA OLO	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Kahou r	3 4 151 ogu	#89. 7	t' 1 " zuSið
Whightstick	得到此然Niobistick	#2855364	情報 ? ≑ Buridog	4867839	出版 N 等 Vortex
et Ra	4 64-	#BaseBu	in John Ra Bat	#936484	4 8 0 9
dmodear9	最刊(計説Pine Bomb	Aprildozer	冊主 be dozer	#262852623	出现汽车 Anbulance
p728s537	16 m m 183 4	W 1313	Aq	#268	9.619
Rocket	#12 at 28 RPG Launcher	#mag	出页 " 毛Mag	#FB1	出现《车FBI
rTak , bar	7, 3 1 m.	A CAN	4 4	#HO VAC H	* . * Hu vs 100
Tombstone	调节 及弹 i x bstone	WAnchot	型版 [®] ≟ nuhgr	5552626	Stoors
#Vice9	5. N. 19	#bainr	TO THE	en " Cyfn	3.1
1938484	福利 底線 Zon th	#Compton	diā ≈ ⊆Compton	5556238	西现汽车The Dead Cow
5055966	Ever alvo de	alG yearinge	, , 26	## 19 5B	AND STOR IS
Mullbeath	体力全省	thammerhead	Mix * E Hammead	5554558008	出现《车TNA Taxi
12740966U	DE JUST 10 X CIRCLE	#New man	Tell try tox	ereked5008	Thy . Tax Spry ()
#K6Krukov	得到武器K6Krukov	#Quasar	## BL T. To Quesso	#42637867	GameStop T強彩
#65639	M F1 2 3 5	#BETS)	The THAIS		

游戏开始之后要做的第一件事情可提生 建株的 A 物, 为他设计 个外形。在本作中人物外形设定的系 矫正常精细、游戏为你提供了四种预设形象、你也可 2/自由慷慨改集一个编节、则使全局代对自己的影象 不满意、也可以在游戏中的变外形。 设定好主象之后 核YI排,就修正式进入到游戏之中了。

故事发生在一个名叫Striwater的城市、主角正在 掛上網班, 却被禁患如冷地类准了一场湿部的少年。 验些成为枪下亡魂,幸好被Julius和Troy救下来 了。 Julius告诉主角、现在Stitwater需派林立、经常发 生枪战、机要保住小命就得靠自己的实力。Julius或他 正在组建一个新的帮派与Strwater的其他几个黑票相 抗衡,名字叫做3RD Street Sants 单 由验证 ,并 且告诉主角如果有兴趣的话可以去教管技他 接下来 5然就是去教堂看个公寓了.

- 3RD STREET SAINTS 4 8 CANONIZED

目的地就在前面不远, 进几步就到了 智慧色的 名例外按 FY建设修讲入第一个任务。为了论证主题的 实力,必须接受 场排战。这里需要打败五个人,禁 久 个人、第 次和第三次都是两个 当外, 这里 扩射传并不高,使用LT和RT键出参攻击,如果对。 方防衛的法針抄 日韓田殿鄉仲下倉、永仲對師原 胜了。不过当对手两个一起出现的时候如果被他 们火击的话可能会很小利。最好的工具具件 特头跑开。利用周围的隔槽物火船将。 は1. 与他们的平野鷹ヶ后再発発料

倒封中一个直部动具将中出拳的话中 计修直接指对手打倒在加, 然后。 与1 收拾排另外一个。取胜之后人 家会欢迎中角上式加入3RD Street Sants的阵贯中来

加果在这里で維修打事的活也不足 太相 15 当主角的体力刷下大约1.46 = 帽、Julus前会、大家停车。然后还是进 够加入、不过这样的话所取得的发生的。 少得多了。完成任务后得1000元等的、 如果失败的话只看200元。此时你获得 招募队员的特能、最多可以招募 个争 m A. Whee Woman的由证号取的点面子 了你的电话本中,你可以呼叫她的帮助

BACK TO BASICE

加入了帮会之后,接下来就要着手行动 了。首先要做的事情是把自己武装起来。Trov 显你去名叫Friendly Fire的微器店页 把 舱。武器序中我掌御近 耐力性扩射对电 接曲 16134 t 8135

> 线指示走过去就 了 武器座中

5.种轮接应有尽

有, 从王枪架冲

學杯 散弹枪、甚

上一部简、只要你



的钞票足够, 无 论1: 么武器都可以在这里买到。不过现在你的手头并 不回錄, 先买一把希便宜的、ce9多合着用吧 Vice9 售价100元,即使你在上午个任务中失败了,所得到的 200元也足够买一把了。

拿到枪之后就得去给别的帮派的家伙一点颜色看 看。Trov带你来到街上,按照她图上的指下,找到在 这片地区游荡的Vice King的成员, 把他们都干掉。敌

人在她图上会以红色的点表示。而自己人们是要色 的点。

音交換所有的数人フ馬、你会主意到展裏左下方 / 他園的上面出現了第八章写料。 マステから经数

Vice King的人。 意上了, 如果世 1. 1番至州尔的北美社会 马上整觉并且对如 进行攻击。为 避免麻烦、Trov 告诉你要到 Forgive And



Forget的店子里去、解除1 67 H 。 为 辆车、带上 Troy按照地陷上的指示并到附近的Forgive And Forget 把车从上适中开过去。望过标记便消失 了 一 南背到底是「么做到的」。 ヴェ現在Vice King的 人不会再注意你了。被下来,Trov要作把他送到Freckie Bitch's快餐店。寫Forgive And Forget得近,挖 个弯 就到了。这个任务完成后奖励500元。从500声赞、你 还在Samts Row在得了一处住室 of v. 在这里存储出 寶, 以及更換衣服, 武總等等

3RD STREET SAINTS# BUT IT TURE IS FUN...

惠开Freckle Bitch's之后申达吗了表来 按Y 建接电话, 是Julius打除的 他告诉你现在必须提 H3RD Street Saint 6 城里的声调,因此要去 各处部別人做一些事情 从这里开始就可以 Acr 支持任务 [Acr vity, 了、首先要做的 第一个支持任务是Snatch类。这个任务会 在地图上标出来 均而指示的路线前往便 来到任务地点之后退到了W1,他是 做点肉生命的、1 是手下的"员工"数量 不够,要你去帮他弄广"向东 等么去弄 自然是到别人那里去抢来了 找 辆 1. 提好是四分2. 的, 按照编制上的结 开到指定的地点,这里产龄女会在地 新上以绿色方块表示出来 而她们的"老 人"则会用红色的方块表示。开枪干掉老 大、然后靠近转女物 + 字键的 > 方根细鳍们 他她们选回Will部里放行了 这个任务是有时 限制的、不过由于口是第一个支线任务、所 、难度很小,时间应该会相当充裕。第 次只需 要招募 个妓女、完成之后任务的等级会提升。 需要一次招募两个,而且遇到的抵抗也会强

些、敌人有可能还会四来帮手对你进行追 你必须把敌人有灭掉才能安全地把你招募来的妓 女送回去。完成任务后除了母到金钱和声望奖励之 外, Will的电话号码也参加到了电话本中, 今后就可以 呼叫他作为帮手。今后你还可以到同一地点来重复进 行文个支线任务,不过只能得到金钱奖励,而不能再 標準實施了。

RD STREET SAINTS 9 1

を成了と面的を特任各ノ瓜、作品市口経料機了 足够的声望。可以继续进行主线任务。你接到申话说 在某些房屋中发现了Los Carnales的人,看来他们是打 算把那里发展成为他们的地震 当然, 你不会让他们 轻松如愿。按照地图的指示来到指定的地中,在门前 的红色光图处转下Y键,开始这个任务(必须先在光图 按下Y键之后进门才能碰到敌人。否则只是一间空 图 在屋子里有四个Los Carna es的成员。把他们一

一千棱吧 打倒敌人之后别忘了 给他门被等的终期和枪弹 从 屋子里 青茶过去。去出居4 7. 看到数人的头母正打算 开车进跑 号管其他的,够 罗, 赶快坐进旁边的另外 額左, 迅速设计前去 目标的 车辆在燃钢上布 个较大的灯 色为图表丁、你必须紧紧地跟着 他、保持在红色光圈的范围之内。如 是依股票灯 色 平原的 Bit tel 大长的 话,就会被他甩掉,任务也就失账 7. 这个家伙 直进骤到司约、发 现没有去路之后就辦下车架向你开 枪、下车把他击脚软行了、完成行 务之后价得到了 块新的地盘 (Stronghold)。你可以在这里在 盘,此外还会为价提供将天400以 的收入。你可以在自己住处的体 贮箱内含于转

RECLAIMATION

如果作之前完成了Snatch红色的全部两个等级的 话,你没在积攒的声望后必可以另上进行下一个十件 任务。如果作17元成 全等级的话,现在可绝还必须 去做 ***支持任实提高本项、然后才能触发主线任 务。Lulius包打电话让作去教堂找到。来至教学附近、 在光潮处按下Y储然与等一会儿, Julius JOTroy两人就 会出现 Junus与诉许另外几个帮派的成员正在码头 大并 如果趁此机会举过去的A5 引以急遽得利 找一 辆四座的车。带上, mus和Troy接明地将上的指示 来到码头 另外 下标布的人口约在2 1911 课不前 开交了 主要的

目标是一个,天 8 . 96 8 180 % t 会有限自的红巾 箭头作为称志, 在姆图上也会以

红色的古诗表示

出来。找到 个 洲 小头目之后把他们 : ! 操下来警车"不失时 机"地出现了、赶快脚底抹油吧。开车带上Julius和 Troy狂奔、尽量用掉所有的警察(只要加快速度与警 车拉开足够的距离便可: 用掉警察之后, 再将Julius 和Troy送回到教堂。此时3RD Street Saints已经具有一 定的规模了, Julius召开了会议准备大干 场。他委派 Dex, Johnny和Lin等人分别负责对付另外一个额 派。今后的主线任务就会分成三条分支、分别找这二 个人来接受任务

当然。由文接主线任务之前你都必须做一些支线 任务未积衡足够的商益。对于支线任务,在下文中就 不再——说明了。如果有不明白的地方,可以参看后 简的支线任务解析部分

充成这个任务之后又获得了 块地盘,每天的收 入增加到600 m。



Dex告诉你, Los Carnales是Strwater城中 股根 深蒂国的势力,至今已经存在了 +多年的时间,在 与其它器派的斗争中一直保持不倒。一定不能小看他 ft] Los Carnales与哥伦比亚南岛之间有密切的联系。 依靠毒品生意大发横财、因此想要打击他们的话,就

必須先从他们的糖品生营善于、既於如此、那么说干 按干、选得目标之后就出发了。按规矩由上的指示的 往目标地点的毒品工厂,在工厂间租会通免1.cs Carneles的家伙。把服外的人干掉之后,用领理面 介房间,消火所有的敌人,在最里面找剂两个罐状的 装置,剩未被要放金引起爆炸,提致了这个工厂的及



為。他好選外及世级几个Los Commete的现在。把他 可下掉之后再弄來 每年沿着地租上的指车前往下一 小總九丁。这中由于Los Commetes 注意例的的经程 全色特型以上的程度、因此资格到少少程本,小心将 物面。混成、出流地的、层面、有当工 1 也就要 排動。 范威任务之后新获得了再块地盘。 每人的收入 又通知的OTA。接下来TroyADex 又开始商众下 步的 依款计划 5%

THE MISSING SHIPMENT

以个任务开始之后Trov全和主角 是crab 目的 是要去把Los Carnales的 辆人卡车抢回来。首先 找一編比较结实的车子,沿着地图的指示 有开到 现头。发现要抢夺的大卡车之后,Troy会下车开始试 图发动卡车。在这个时候会出现很多敌人向你们发动 攻击。赶快下车,把所有逼近的敌人都干掉、保护Troy 的安全。同时也尽量不要让你刚才开来的那辆车子被 打剑。因为之后你还需要它 等Troy成功发动卡车之 馬,你就必须开车跟着他回到目的地。卡车的耐久度 会同示在服藏左上角, 你的任务就是尽量消灭敌人追 击的车辆,保护卡车不被摧毁 卡车的耐久度比较 高,还是很难被摧毁的。同时你也要多多主意 下自 己车辆的耐久限。如果自己的车快要毁坏了,就得赶 位写外的 编车... 加累你不保持在卡车附近的话, Troy 会把卡车停下来不再前进。在对付敌人追击的车辆的 时修注意瞄准面机的位置开火, 如果新够直接将司机 击毙的话,敌人的车辆就无法继续追上了。这样会让 护送过程容易不少。当然,想要在行驶的过程中准确 命中敌人的司机,对你的抢法也有一定的要求。完成 这个任务之后得到500元奖励。

HOMELAND SECURITY

现在3RD Street Saint与Los Carnales 之间的 争斗已经愈演专 刻了,而镀锌Los Camales的Lopez 兄弟当然也不会 世以待毙,他们



让手下向3RD Street Sant的地盤淡起了改电。此87主 角会接到电话通知说自己的地盘受到了攻击。必须将 这块地量上所有的敌人都消灭掉。

进入我方地盘的敌人有两种, 种是敌人的头目, 也就是必须崇死的敌人, 这种敌人在地图上以红色的 方块表示 [根据他们与主角之间的高度差线与可能关 东为三角形的图标]。而另外一种则是相对来说无关。 為天全部16个收入之戶貨幣中項任务。得到750 元发熱。这可以開業等 2出现於中國主的任务。 今會也可能極初來生私人改造技术應由的專件。此时 会確例自己於派促的非接性法。 但以政由的學問 在市地阻止4條。火級兩性將所人變的放入全部走 順才確何即也能。有妙也且最多,完進對 次攻走, 所以亦用則中級人会及發攻走除

TROJAN HORSE

任条名字来自于希腊传说中华"特洛伊木马" 实际的任务内容也有一点相似,而且也切合Troy的名 这个任务贫穷简单, 心是在开始之前做好先去 收集足够的弹芒。因为接下平会有连续的几场科斗需 要用到。如果没有事先储备好的适可能会陷入不利的 局面。跟Troy开着卡车 就是你们在上 个任务中费 尽干充为苦倫来的期 镉 、顺着地图的指示来到。OS Carnales的商品I厂、在I 周围作会研到,很多放人 对你讲行扩散、小、地把他们都干掉,丰高不要身势 太多的子弹、将卡车停在 1分、进入工厂 后船的时候会看到地图上出现了一些组合 的 ちは、 表示を 業更 す い t os Carpa es J 员。把他们都干掉就能就能占领这个11 为下 个仟多做好准备 必里要主意 在战斗过程中最好尽量节省子弹、并 且不要对工厂的设备造成太大的场。 坏。 泰剧的话可能对下 美产生不利 的影响。建议这里只要用手抢解士 就可以了。不要使用散弹枪等大人

任务完成之后又得到了一块新 的地盘,每日的收入增加200元。

力的武器。

MCMANUS SAYS H

簡,因此必須耐小地跟他们玩猫抓老鼠的游戏,躲在 接体后面,心的查看敌人的情况,找到机会之后就探 出头来,用你的狂土枪将敌人 射率 这里不要會

心、出去 欠款 够满天 一个数人 便可,总则致文 精腐过初可不为 好玩的。则坚何明 天下在内你的。可 以验在传传而言

体力自动回复 这里! 吳有时向限制,所以不用着 令。博使地的众人即位。这者,则定于体的下旁是 有限的,因言,重要解故也一类别由于例。确保能够 命中之后由并检,否》字弹打光的话必须要和敌人迈 身性欲、维生常不利了。清灭所有敌人之后就能够完 游任务了。

MEETING OREJEULA

做这个任务之商器对点指令 機速度物的汽车。 由且先升的气车点点 大战器 下、勃汽车加上氯气 喷射装度 I Narous 如果不能建物较龄分率,在 点个任务中可能含度舒示。如果不能建物较龄分率,在 可以为性理也与物的支线性务,从这些任务中转等 的车子度更 极格不错。此外,在任务开始之后最 好还报第一个同样。这样加工Troy,像一共可以有用 个回程。过分上的任务和的股份。

按照地图上在指示来到清壁、当你到达目的地之后,由Victor带领的Los Carnales帮素服使出现 了。Victor穿自驾驶(镇户型车车、而且他放入也都然

蒙年确定者 首会经验的证金的 电磁流 社传马! 电磁流 社传马! 电场 教皇 : 即城 再聯 着 B 落且使 世 去 参

> 小多沙点。 即此如您代本能迅速转他到用开,它的每个报 资用金融运览。北京那Vcior所写整的重型件。 对信息一个但太的阻断,如果已之的 15%完备对了由度快的年,并且取到了 领、15%是每新了出度快的年,并且取到了 场。15%的各种新型的共享领导的 高、性情的各种新型的关系。在放入是 5%的的专用的设度用,可以根据特别等等的

(未発待续)

本期由于篇幅的限制, 是于主线 期情部分的攻略就暂时刊暨到这里 了。下一期将全时主线剧情进行补 完, 并且为大家解释隐藏在《圣徒的 争斗》中的更多秘密, 敬请期待。

勇气物語・小波的電路 7140B #



动作智险 DVD ROM

小ı渡和小充两个人为了实现自己来 幻界的初衷,拔刀相向 小渡胜利后 小允将爾色宝玉 青の宝玉)交给了。 牌, 非均分下次甲面的附端就是 人脑 L自己命运的一战。这时神秘少女的声 宫山以想起,等待小渡的究竟是什么样 的命法呢? 想起附才他们提起的莉莉丝 # (リリスの新) 小渡根在側、決定立 和训养前往。



小腹 《人从声》 舞员西出来。马 不停路地直奔安多亚台地。在安多亚台 地中部有 条両往無無条村(ルルドの 町)的道路。而鲁鲁宏村序通往到新耸



村的必经之路。小淮来到中部地图的左 F角、发现道路被 条路以下: 1 大的 a 切账 而为的对面就是鲁鲁多村的通道。 表诉今边还有 个不离不短的立柱。这 种柱子小藏在以往的地图见了很多一直 夏明白是做什么用的,想到了刚刚到手 的青色宝玉、小波灵机一动、利用青色宝 节的普通宝玉攻击对准立柱发射出去。没 想到青色宝玉的普通宝玉攻击有类似鞭 子一样、能够镇付对面的障碍物从而拉 "渡过去的效果。这样以前那些地图的 立科都能够用羽上了, 大喜之余 小渡 带简件 起赶往鲁鲁多村。



很热闹。众人进村后首先就来到了地图 1 方那个通往下一地域的大门处, 却被 门卫拦了回来。原来是目前暂时没有能够 渡河的船只, 想蝼综前进几乎不可能。 基马"喂,怎么办?如果不能渡过

这条可、咱们就没办法继续前进了。 乔奏 "秋 (龙语)" 少女的声音" "(E) 2 " A11/09 米郷 "怎么了八寶?"

少女的声音"小浪 去天文台。快 去天文公,在那里程是的巴库泰博士(バ クサン博士)有读风之力。如果拜托他的 话,就算是这种情况也一定能够让船开 动的。

小湾 " 谢谢 " 40.588 *. (3) 2 *

小波 "走、快去天文台 这样的 | 话一定行 基马"怎 怎么了这是?突然就 "

小讀。"嗯,是有点那个 議職 叫做灵机一动。

一行人来到了位于村子内侧的天文 台,这座建筑极为的豪华。众人正像乡 巴佬 样东张西键的时候,一位白胡子

老爷爷正好着见了大家。 巴西桑博士"哎呀 · 来了客人嘛。" 小波

"您好 - 啊对了, 您就是 迎星的巴库泰博士85° 巴库桑博士 "这个这个一 从现

世前来的旅人、真的出现了。看来里是 传达的信息果然是正确的。但说起来你 (1)来鲁鲁多村,是为了寻找宝石嘛?" 小波 "是的。我名叫小波、宝石 的所在您知道吗? '

巴库桑姆士 "不,虽然不知道宝 石具体在哪里、但是: 發能够确定的 定是不在鲁鲁多村的。听说,是被返到 7 前駒丝村。但是麻烦的是,这里的古 * 迪拉河(グランデラ川)在几天前後 龙那样突然爆发了起来

水鄉 "好厉害、全都知道 小渡 "您能读懂风的动向么 如 果知道这个的话 ..."

巴库桑博士 "嗯,这种事情 …… 其实在上个月不归的沙漠那里似乎发生 了像流带 样的东西坠落。虽然拜托我 们村子的相关部门去进行调查……但是 似乎进行的非常不赚利。这件事与古兰 迪拉河的泛滥似乎有着什么关系, 我认 为这种可能性比较大。"

基马 "就是说我们这 路的旅行 与那颗流星也不是全无关系。嗯真是奇 妙的因缘。"

小波"嗯。博士, 我们去做这份调查。" 巴库桑博士: "真的嘛? 哎呀这真 是帮了大忙了。先去相关部门了解一下



大致情况, 然后再动身去调查。如果调 查结果设什么异常的话。那时我就开始 解读风的动向吧。

小禮 "太好了 那么我们现在就 出发了 。

巴库桑博士 "嗯, 拜托了, 小渡。" 小海等人暂时告别德士,来到了位于通 存去产商的可护大门处的相关部门



"您好!" d1/300

與人騎士 "嗯" 怎么? 你是? " 小禮 "初次见面请多关照。我叫 小渡, 是骑士。看, 这是火龙院轮。" 兽人转士 "哦、哦哦、真是失

小渡 "我们是从规學的巴库桑博 士那里得知关于调查不归的沙漠的事情 69....

费人骑士 "是这样呀, 已经过了 约定的时间。派人催促这也是必然的 了。 其实呢,小孩先生。" 小路 "嗯?"

势人骑士 "被派去调查的那个哈 1 到现在都一直没有回来。究竟是在那 个与决述失了方向、找不到回来的路了 呢,还是被怪物袭击了呢 ……" 小波 "啊! ? "

善人骑士 "所以呢,我们还未向 巴库泰博士回报探索的结果。我们一定 金尽自己的责任,但是那个沙漠实在是 太令人头疼了。"

小波 "那个……请让我们去调查 吧。我和基-基马曾经去过一次那个沙 漠,现在就算螺丝怪鸡有多少跳出来我 们也不会害怕了。" 兽人骑士·"什么? 真的么? 帮了我

们大忙了。那就全拜托给你们了。小波 小渡 "好。

众人想到不归的少漠,离加撒拉村 注册近 , 所以决定搭乘村庄(10的马 车直接回到了加撒拉村庄。出发前千万 别忘记沙漠那特殊的环境,在高店购买 一些冰镇牛奶(アイスミルク)袪暑弊

众人从加宁拉村庄长余跋为来到了 不归的 5 是、果然是酷暑难当。立即喝 下冰镇牛奶。在这条地图上有红蓝两个 触发机关,各能取得 个嵌具不塑东 记。此外地图正上方的高台处有一块可 以利用红色常玉的跳跃攻击打下一条请 路, 包达这张地图BIF的其中 处, 在接 万禄州处被《兼路高春入的法可以并入 BIF另外 处。

另外必须说的是,此地图怪物非常 多。动作敏捷并且成群出现的螺丝犬。 对于小波还是有一定威胁的。这种东西 擅长解避攻击、同时常飞扑过来袭击小 渡, 两小心应付, 另外 种锰物是沙 怪,成双入对地出现,不过动作缓慢, 应该对小资产生不了太大的危险。此外 还有一种独特的怪物,也是最为强大的 一种、沙鲸、体力惊人、攻击范围人、 攻击种类多。怪物的攻击时常带有眩晕 效果,一旦被它打中教会造成连续的人 最伤害。小渡如果想安全战胜它,必须 掌握有节奏的攻击方式以及及时的防 弹 首先舞五吸引怪兽出现,然后用三 次转通政主接盖色名下攻击来连续打击 它,利用发动宝玉攻击时的无敌时间躲 融怪物那有节奏的攻击, 也就是说, 每 。次普通攻击后发动的宝玉攻击, 正好 是在怪物攻击判定出来的时候。但是小 渡的能量有限,如果宝玉能量用尽,就 要用防御来代替宝玉攻击。

当小滩击倒沙艇后 发现附近的沙地 上有一处闪闪发光的东西非常显现。在这 弘地湖中。地带的附近, 就是巴库桑姆士 | 提到的那一秒" 章星"的跳下 星の4 片。 費



尽干辛万两小庭终于得到了它,聊不上 休息带着大家又欠透起回鲁鲁多村。1这 里请主意,与博士读完活如果直接前往 不穷的 少净的话, 是什么道具都找不到 的。只有与博士说完话再和那个兽人骑士交 类病前往不归的少港才会找到星**の**欠片。)



小渡回到了鲁鲁多村、先去找负责 第一次系数 N 两 年 第 回路 兄。 男人骑士 啊,这不是小渡先生 么。情况怎么样了?

小液把陨石拿出来说 "在沙漠枝 到了这样的东西。我想这多半是巴库桑 博士所说的流星的碎片吧。但是 卷人转士 "是么 果然是没有 看到我们的同样——这也是没办点的

看到我们的同年。"这些走汉办不可事。我们的职业经常伴随着危险,我想这也是他的天命。"

小渡。"对不起

整人骑士"小孩先生,做得很好。这 颗星星的碎片,之后我会亲手交给巴库 桑博士的。太感谢了,小被先生。" 小孩告别了伤心的兽人骑士,向天

文合套去,准备将这一消息通知给巴库 景博士。 巴库桑博士 "啊啊,小孩。你回 亲了呀,那个果然是流星吧?"



小波 "是的,那个 西我交给骑士工会了。"

巴库桑博士 "是吗,这样就没问 题了,可以专心的解读风的动向了,十 分感谢你呀小馆。"

小歲 "但是先去调查的骑士已经 下落不明了 …如果我能够再早去一告

巴库桑姆士 "这样呀 但是小凌, 骑士们搬高的正义不就是不惜生命吗?"

小渡 "……是。" 巴库桑博士"仔细听好,小波。这 个纪界是根据你们这些现世的人的思想 作为原则能类用来的。"

小波 "根据我们的思想 制造 这句界?"

巴库養博士 "噫,但是这里也会 发生小渡所不愿见到的不幸,这是为什 么你知道吗? 根据思想制作出来的世界。 不管十么都会变成小渡想象中的那 作,你不觉得是这样吗?

小波 "是一吗" "听好了小波,你今 你的智能会变得越来越艰苦,但是不论 是痛苦或是悠快都是人心的一部分 这件事体决不能忘记。接受这些东西, 行细思考,充分主努力是最重要的。" "心是!" "一是!"

巴库桑博士 "嗯,所有的一切都 在你心中。具体怎么样才能够到达女神 的面前,你做一边寒哼一边势力寻找吧。我 您这才是最正确的道路,我会起到幸岛之 摩朗樂樹雕着你的"噢,对了。" 小寶 哪?

巴库桑博士 "積灵之森 (精灵の 森) 樹近不要去。現在的那里有非常危 除的感觉。"

小跛告别了博士,带领大家动身前往 台兰迪拉河(グランデラ川)。这次把 守的门卫看见小渡等人反应异常强烈。 想来应该是不到的沙漠一战已经使小波 名声大振了吧。



小装来到了古兰迪拉河,这里的风

准果然平静了许多。在地图中心地带有 处高台可以利用绿色宝玉跳跃攻击上 去,之后再使用红色宝玉跳跃攻击就可 以打下一条通路,里面是 只试炼鸟和

个攻击道具架之牙(狼の牙)。 之后推动地图上可以移动的垫脚方 石、利用两次绿色宝玉跳跃攻击可以上

石、利用两次绿色宝玉就跃攻击可以上 到高台。魏联到两个相邻的柱子处。两 换高色宝玉攻击使小渡移动到机关处接, 绿色宝玉映动机关。这样才能出现 个 早游地脚石。原路回去,利用附刷新的 字游使脚石取得附才得不到的宝箱。

小度看到地图最右侧的那个盖色触 发机关,使用除色聚灰玉及击跳上高 点,切换盖色医主触动机关。下层的门 应声打开。小度附近步进去越被四只至 火虫袭击,使用范围攻击才掌化给为患。得 到宝籍内那个发酵的丧许后对。 统计(**リリスの**町)的方向艇去。



进了初勤益村、这何学是小選来到 到界以来见过的最为豪华的街道了。 建 个街道被水环聚、巨大的中央或禁豪举作 派、这里似乎感产高档的工艺品、但在李 你的主诉区等边就是破下堪的贫民源。小 選等人称着疑惑的。他看来到了希斯迪那 主领纪·公才子一十支影》、在这里遇到了 代數/創在 (4年と7周数)。



代發引教 "嗯?难道你就是骑士 先生? 我是代蒙,作为这个希斯迪那圣 堂的司数治理着莉莉丝衬。"

基马 "·····小渡,你干什么呢。跟 这家伙真好关系的话说不定能够得知宝 石的所在呢。"

代數司数 "嗯?宝玉?说点担心的事情吧。在前方有一处叫做马其巴的 地方发生了一场幸肃大的火灾。根据情 报似乎是一个族人为了寻找宝玉,释放 魔法将整个森林点撒了……"

小渡 "用魔法、放火 " 代蒙司教、"···而且、那位旅人

正好是像你般大的少年的样子。他完全 沒有限思森林中那些大量雅人和伐木工 的死活、使用鑑力的魔法将整个森林化 成一片火海···· 小货 "小、小克他····绝对不会

做这种事的! " 代意司教

小波 "那家伙,说不定能够成为



的我朋友、如果这样的话 代費司教 "如果这样的话,你会

怎么做⁹ "那,那就



代蒙司教 "那么我派士官在圣堂 前待命。如果你们准备好了的话就去找 他吧。"



小波仔细记下了士官所说的话,整 各更当者品处。一个人两次来到古" 迪坦·用的时候大家发现怪物用力" 一定的变化,实力也有所增强。尽量不要 在进入精灵各种消费过多体力,小心应 付款人,通往精灵之癖的道路就在地跟中 间位置。

附进入通路小該就被三只速度聚怪 物色圈,使用按照成一口气解决是正施。利 用源色生玉的跳跃能力可以到一处高台。 接上红色宝玉触发红色机关可以刷新出 个宝箱,开启得到2000钱币



夏之森、这里果然名不虚传,是个气氛 十分诡异的地方。这里的能人忽隐忽观。 距便是本身实力不强的怪突然出现也不 至好恶的。再加上值跨是个遭魂阵,可 能会给玩家带来一点小麻烦。

模据来时士官给的信息、每次走上 确方向时控围统人总量效益增加一个。其 乘解利主定全程它有多维。人有走对 第一步后面的超铁根据地围就能骤个人 北不离十。俱体前端服外是 遗地图前 进一北一番 西西一南一面,和五 转接贴公布服序就可以直接进入托立安卡 魔病院, 在最后一块小地图上还能获得 一只试炼鸟。如果是根报战自己的玩家 也可以完全不看出租, 每次都根据敌人 数量的变化来确认自己是否走对, 虽然 费多力气但肯定也能够通过这一区域。



众人来到托立安卡隆病院的方, 发 规目的地是一座形状诡异的建筑物。而 在它的周围竟然寸草不生, 不辨让人毛 骨悚然。 "小渡"等等投!"

基马"呼····呼。游泳倒没什么, 我跑步简直是太吃力了。"

乔赛 "秋····? (龙语)" 小波"这里就是托立安卡魔病院"

米娜 "啊!等等我 " 少女的声音 "小波·····! 听着。

小鏡: 这是 个圈套。如果你进入这 學,你一定会達獎危险的 小歲。"但是一一!"

少女的声音: "在这里面也没有你 要找的宝玉,回去吧?"

小孩 "我· 定要见到小充 " 少女的声音 "小孩……」" 小孩 "是谁!?"

这时小藏爸爸的音容笑**貌**浮现在他 面前。

小波的父亲 "小波? 小波你在那 里吗?"

小旗 "爸、爸爸?你究竟怎么了 爸爸,妈妈吸了瓦斯被救护车运走了 ……你讨厌我和妈妈吗?" 小孩的父亲 "爸爸错了。小腰,

你 等你长大了就会明白了。" 小孩 "正因为这样,我当小孩就 好了,那样的大人不算是大人 还是小



、渡的父亲 ** 个、核你说了些什么 你本来不就是两条给予的生命吗 ** 小滩 ** 66. 666 ** 7 **

小维的父亲"对,在因为我生了你,我才必须去做你的什么'父亲'! 我只是一个普通的人类!如果如果没有生出你的话……!

小波 "对了·····不管多么痛苦也 不能改变自己的想法。如果只生活在厌 思的部分里就不算人了。我是这样,爸 爸也 样!"

小孩的父亲 "咧啊, 噢啊啊啊 啊啊 " 小海。"爸爸…"

★攻略人行道★2006.19 101



渡人亲的幻象在声嘶力端的惨叫中 通生 7、小途坚定了一下自己的衰步、带 杨大家讲入纤立安卡雕稿院。争而的结 构错综复杂。小渡必须非常清楚地牢比 各个房间与机关之间的关系。同时充分 利用青色宝玉的普通宝玉攻击那类似鞭 子一样、能够维住对面的障碍物从而拉 小滩过去的效果。一共有三把普通钥匙 与一把大钥费存在干地图名分,依次全 邻取得才能够上到4F与BOSS战斗。

经过千辛万苦的寻找、小渡转于用 大钥匙 (大きな键) 打开了那扇与众不 同的门。大家来到了托立安卡廉病院的四 群,这时候一个可疑的声音出现了。他认 定八度县至这个幻界的侵略者, 然后召 路出几只由树叶组成的人形向小建等人

到现在为止最有技术含量的 · 场 BOSS战斗。树叶人形共有二只, 攻击方 式分正前方的强力贯穿攻击、全屏幕散 射的傳像环状攻击以及得不好幅的启动 政治。想击倒他们充分和国宝玉攻击的 无敌时 可是关键,特别是中间的那一只 身旁还有空气罩, 如果直接用普通攻击 无警干以即击石。特别是这三只树叶人 影还经常召唤小分身、弄得满屏暮起



影。所以红色宝玉的强力范围攻击是进 故的主体。由于宝玉的能量有限,能量见 度时补充一些BP对战斗很有帮助。此外这 三只树叶人形的攻击力很强,时常保证 体力在 平以上是安全的选择。

在同製造具的支持下, 1. 波峰于限 避地打胜了这一仗。那个奇怪的小音随 着被风吹散的菜叶浮扇消失,可奇怪的 崇井没有像以往那样被落宝玉, 而梦持 落了一只戒指——能量指环(パワ・リ ング」。有了它、以后就可以用紅色宝玉 攻击击破邪些巨大的黑石头了,也不坏。 小牌收起了关, 应程间的机丝村交差



先出了托立安卡魔病院进入妖精之 森,用与来时正相反的顺序(进地图前 进→北 +北 +东→东 +陶 +东 +前进 就可以穿越妖精之森。现在想起希斯迪 那圣堂的那个士官还真是认真负责,当 时他陈说的 "如果是想出来的情况, 就可以顺着有柱子的地方前进,就会逐 新靠近入口处的。*果然屋试不爽。 不愿看地图的玩家可以使用这个办法来 穿越森林。好一番长余毅芳、小道终于

1 从古兰曲拉,可同到了鹦萄丝村。

进村后八流径直来到希斯迪斯圣堂 前找那厚道的士官,却吃了闭门羹。无 奈之下小 遵只好四处打探情报,在贫民 章的县车市前遇到了 位寻找能人的水 人族 (施入各探す水人施1 , 从它口中 打探从正门以外进入希斯··那圣堂的办 去。这时小装等人得知贫民窟里有一位 名叫特尼(十二)的工艺品师父神通广大。 定有办法。小渡来到贫民窟入口处的屋子。

原列で特別 方伦(トニ ファンロン)。 特尼-- 方伦"请问去吧, 我的作品不 是为了满足安卡族人的欲望而存在的。

暴马 "哎" 奇怪了 听说这个特 尼 方伦应该是个不错的家伙呀? SE 600. *我们是为了向您打听一件

事来的。此外,我对于您制作的这些饰 品也有 些兴趣 乔泰 "明! (还是龙语·….)"

特尼-方伦 '异、异种族' 甚至还 有龙的幼仔? 是你的 朋友么? " 小渡 "是的 是基-基马、米娜和 乔奏。"

特尼-方伦 "对不配了, 我还以为 又来了让人对厌的家伙呢。

基马 "这么说来这条贫民街全部 是水人和什人在进进出出的呢。"

特尼-方伦 *希斯迪那圣掌规定异 种族只能居住在这条ն民徒内。他们只 认为安卡族人是优越的。 梅本蚊不管区 住在这里的在多野种族人中也有韭常套 段的人! "

小波 "我们正在寻找代票司教,为 了打听事情的真相, 想知道进入圣堂的 办法!

特尼-- 方伦 "那么我就整你们的同 停了1 为了推翻代誉的统治。请一定让 我协助你们! 这样吧,关于圣堂的 入口, 我会去寻找的。而在这段时间, **能不能拜托你们** 件事情? 是你的话時 主能够办到。马车屋的父亲燃给他的孩 **养一份礼物。试炼之森的暗黑蜘蛛丝(暗** 思グモの柱)。収息沼泽的春蛙大王的藩 袋(大王カエルのガマ袋)、古兰迪校河的太 阳石的碎片(太阳石の欠片)。作为材料、致 想收集这些东西。取得的顺序和方法就交 给你了。说不定还会有怪兽出现 米郷 "交给我吧。"

1.39 0关系,交给我们吧 特 尼先生也要万事, 2。"

特尼-方伦"嗯,谢谢,彼此努力吧"

· 22 任命於 Bitte w 对的關係等 取例材料、于是直接乘坐马车回到了加 撤拉村庄、穿越不完的。沙漠、来到了武炼之 森。由于小渡已经乌岭墁地 原来许多不 能到达的地方现在已经可以进入。有时 可的访可以珊瑚搜上 區。至于暗黑蜘 蛛 445 在整体大面到的右手角附近 也



就是连接看守者小屋(番人の小屋)的

设起看守者心屋, 八歲似乎还没在 里面自由走动过,于是顺路去看看。果 然在这个美丽的小地方发现了一处需要 同伴才能够得到道具的空间, 如果周锋 为养泰的话是可以取得一块勇气的碎片 「乗与のなど」は



第二个目的地就是叹息召革。来叹 9.23 至有两种。一种是从穿越不归沙漠 到安多亚高地。另外一种是从加撒拉村 主到纳哈多平原再到叹息沼泽。 无所 调、哪条路走的惯就走哪条好了。而材 料之 的青蛙大王的潴袋就在叹息沼泽 地图中央地带的那二个图形辅叶之上。

据1. 个目的地方生.由私司、静快 的方法是从叹息沼泽进来村直接乘坐马 车返口鲁鲁多村后前往。而太阳的碎片



的位置是在通往籍思之森的人口附近的 高台处,就是旁边有红色触发机关的那 个高台, 需要用绿色宝玉跳跃攻击才能 **磁母上去。**

特尼所说的二样材料全部收集实毕。 终于可以回去交差了。从古兰油拉可回到莉 莉丝村、小渡直接去贫民庭找到了特尼。 小渡 "特尼先生,跟您纳好的东

西我原来了 特用-方伦 *本强了! 这么麻烦的 材料竟然能够一次性摄制、看来你真的

乔毒 "秋恩 (再次龙语···)" 苯马 "这样就能制作生日礼物了。 タ太令人疾动了! **

特尼-方伦。"呵呵,我肯定会全力 制作的 原,现在该轮到我了。根据 调查的结果、在波谷渓谷(ボグ渓谷) 的西北方向有一条通往美堂内部的隐 藏满路。此外,圣章内部的轮斯迪郑地 像似乎被安置了什么机关的样子。

小波 "代票就在那里面 特尼-方伦"恐怕是这样。他正是那 个可怕的魔导土, 你们干万要小心。

众人告辞了特尼先生,从贫民窟直 接通往波谷溪谷的道路终于开通了。众 人来到波谷溪谷后发现这里是 块极为 庞大的地图、而且立体感极强、算是目 前看到的最大的野外地图了。小渡如果 规要前往希斯由部圣堂,最快的路线就 是先沿着下方向地图中心走。进入几个 卜的房间后用红色宝玉攻击打碎全部巨 石可以取得 些道具, 试炼鸟以及获得 出口。用额适出来的出口可以通往左上的 希斯迪那圣堂,而圣堂人口处的富台上 有一口过线鸟、搭乘梯子便可以拿到。



讲此张地图明显感觉到敌人的实 力又上了一个台阶, 不仅仅攻击力高速度 快、而且种类繁多、且成群结伙地突然出 现,对小渡威胁比较大的是那种人形怪 物、居然会翻滚闪避、小渡想一口气解 决他们必须要靠宝玉攻击。此外比如石 头怪等熔许多怪兽也都比以前体力高难 以对付, 小波可决不能掉以轻心, 在进 入述在前針消野过度。

和斯迪罗亚里 (一十百隻)

众人成功潜入希斯迪那圣堂。来到 了特尼所说的那个可疑的巨大希斯迪那 順像南前。

WHEE. "这里就是圣堂中心……好 大约希斯迪那雕像呀。"

乔彝 "秋秋 (可爱的不行的龙语)" 小讀 "大家快来这里。这里有台阶。" 基品 "一片油具、绘人的感觉真不 好。就像是进了那帮家伙的黑心一样。"

小渡 "里面有奇怪的声音。代蒙 司教一定就在这里面。大家进吧! *

別 进还幻想着这张地图很简单的 小湾直行到途宫区域再次抓狂、那也没 办法只能硬着头皮上了,首先从右手边 的梯子下去,小心袭击人的石像以及动 作迅速的骷髅。走到另一侧触动红色机 关制出一个宝箱, 去拿的时候小心萤火 虫的偷袭。之后便可以进那扇可以进入 的门。进入后马上击倒身边的两只萤火 虫后上层门打开、小聋收集完道具后使 可以进入了



讲去之后千万不要被高岛而近的错 觉迷惑,是根本跌不过去的。使用绿色 宝玉的跳跃攻击反弹至高台处进门。进 去以后就看见了一个箱子,小渡正想去 取被一只巨大的影子怪袭击,击倒后拿到 钥匙(键),出门时又被一只死神暗算。全 部解决后就可以原路返回开那扇石像房 间的门了。到了石像房间再应付一次数 人的围攻,全部消灭后踏踏实实把带锁 的门打开进入。下楼梯后有一只要火虫 处的箱子是箱子怪, 将它与萤火虫一齐

有灭后进11。

进去后放倒了IF, 迎面而來的競員 那時或作數種的人形態, 小心应付。 一定不像特尼似于设器了, 小選从左 手件样的助來外競片。 集階決死時, 之 唇拉或右衛获構成務局, 只, 兩打按靠 學的籍子臂。 从時洞下面穿过去、发股 身第7只有 賴爾蘭打不开的 1。

別繼急。仔細種地图、栏杆处弃以 在最可以就上去的。但是,上去被面临 曾好几只人形监脏性的的挑战、不但意 曾好几只人形监脏性的的挑战、不但意 原理的话可以原路领回去一只一只多一位 们过来进死。全部房友后法卿小一一只 死神使和一只箱子便,之后便可以安少 进行了。

遊门后小歲裝現自己又回到72F. 有灰棟影子和黃火虫后小馒发现这里 又有影碎。按石头两个踩踏机关的袋 蟹。老规矩,石头匠一块、自己站 块。成功,上面的门应声打开,小嘴樣 雕價出。

卫业一等保了限。这里而称何 卫业一等保了限。这里而称何 主他的用户是它主的的联议也可能上,属 台,之后连续几次其何点名的不才胜力了图 镜。进来以后小演变成已已就重男子 让排序。,用明瞭也至的领联双方进上 让排序。,用明瞭也至的领联双方进上,全位的 有上期间上一个宝额。现在去石二角。绿的 包含生活联上,是一个大型,是一个大型,在 物种的一个大型,是一个大型,在 一个大型,是一个大型,在 一个大型,是一个大型,是一个大型的一个大型, 是一个大型的形式。



回到中央处,从那台阶一样连续就 跃的地方原路返回,使用刚得到的钥匙 开启1F那个地势略豫 下路的门上的 等。进入后是回旋的下坡模排,消灭下 层一央影子后小波顺利到达地下一层。

一到B1F,音乐也立刻变得更加紧张 了。在这片块小的空间小波要连缘对村 两只超音波编版大影子而三、虽然 连续战斗但只要用好范围攻击解决它们 还是比较轻松的、当然前提是作得有一 走向宝玉能量、收长干净后对面房口 开房,小波爆架构进。



进入另外 虚门了。

第二个地下房间、應例一號入就要 在現线不好的情景下应起石物時,还對 空种極物相当容易对付。 里面正有爾只 財新的人形态版、动作敏捷、建议 口 气由房、等下渡有天笼敌人是英观这间 点面同样有两端门 扇被盖色机关矩刻也可以进入、 扁被盖色机关矩刻也可以进入。

,渡寿您了一下决定先进入那扇被机关控制的 7、进入后打倒 尺箱子径。 机关控制的 7、进入后打倒 尺箱子径。 海致外编运搬户一只试炼马,上楼。 由 3。进 去后, 度看只自己身处 15的 中央地带, 干房来到15中那套右的房间。在里面击 倒了两只超声波编辑获得铜匙一把

小森現在決定回到が支那里进那崩 夢通的 1. 井入后连续がせて ワテ神



一只影子后一扇门应声打开了,小渡决 定先进这间房间左下窗屋子。在里面打 放右 億性而被波姆色机尖踢瞪房间躺了 人宝瓶。现在去隔壁屋子,去都石像怪 得到"伴饰品木鲁拉族的羽饰(力ルラ族 分羽饰 9),效果是攻豹*10%,绝对超 换铁备。

行了,现在可以用例才得到的钥匙 符点这里形成上颌的门门。果然是一间 前常的是矛,有次那两只眼的起声波 编辑后得到大钥匙一把。太好了这下能 够进入部点需要头切影的门了。小波的 到1F中部位置,投掷石头使已就入1F 左下部分迅速或图2F。调整了下补给 品,补滑血槽和纸重慎,小波用大钥数 打开了2F正大的长门。

众人进去之后一眼就看见了代蒙司 数、原来他认为身勿能人的小遗破坏了 3界这片大脑穿有的平确,视小遗变呀 中钉。并且,他还所读利用北方帝国徒 大脑潼受战乱之苦。自己从中渔利,但 是必些阴谋的持续是先除掉旅人。双方 的战斗开始了

代數的阴谋 沒有实现就被小選击政 了。已经常致的他还不忘自己那模糊的 种族主义思想,继续导致了提力的暴走。一 连进势的施力风暴过去了,代數变成了 自色宝宝。而这时战争一触即发,必须 快虑让例胜(力少)则能这件事



小渡丝毫不敢耽撰,秉坐马车火速 赶回了加撒拉村庄。一进村就马上跑向



骑士团、将这事的前因后果全部告诉给 阿胜。 阿胜"哎呀,这不是小渡么。怎

么端荷这么所害?" 小孩 "阿胜小姐,不好了 战争 战争就要开始了 莉莉拉的代蒙司 教器北方帝国病题

阿胜 "那爾家伙马上就要攻过来了 吗? 小渡,你能不能从底谷渠谷同 芽走 去索塔村(ソノの町) 増; "秦張村"

阿胜 "現是的。在那里是我们時 士最前线的基地。 般是用来代察為歷 边的解決11有沒有什么奇怪的行动的。 在那里应该能在帝国到来之前巩固防 守的

小渡 "我知道了 "



小海从阿朗斯提出来,系统与车头 建回到了那到丝村、穿越区直来到了 该谷满去。接过了重量性物的包围。小 建穿越了中央地带来数了位于古上南的 建往来就村的运路。先始拾起来,之后 接近空至舱坡投坑产程率。块深和石, 两接白色至五角层地里越坡以近产程 一大平面,现在小道设在浮游 石上就可以用高色至五的普通水由拉自 空过去了,则来的一颗后色,有的 全上就被嘴地里用点绝上,有色,打倒一



小波在村子里遇到了正在为战争作 作备的基马,基马告诉小波米娜正在了





经过年數攤碼的。演等人推送这个 培已经完全全有问题了, 路过关新将 来到了一块磨无空间。再向前走就只有 家人能够进入了了, // 遵獨同律——遭 別, 独自进入天空之塔。

形。也近天小支上心。 在立里小项度影響犯了一个与自己 接 样的人、设立 语言故学于得其 由伤。但完论由佛多少回那个人还是念 得远距录,度这可喻白原来处个人 是自己的 部分,与其融入一个身体。但 大聚战争战之举止,,条件了他来以身份 近多,两十一个大型。 近多,得到小澳才看到了他来见身的原 明、两手小车上就是



乳 码身边有一层绝对防御。只要这 居黑色的房屋界存止,没数块无效对点 饭物害。但这也不是收款无效或也了, 乳母身旁有四色水晶砾绕。只要用相同 画性,五面水晶金能被使得的器可吸数 ,四面水晶金能被使得的器可吸数 于没有保护的状态下。这时换上对色恶 性有阴影如底的展览索 还紧紧。这个争

品聚乳母居居社企图与小度問月子 在,等专文神及好找到。女神对于小演 等于中的表现等处日,那时等处日,那时等的 想要求现的惠望是什么。小读丰寒圣空 地告诉女神是幻察的平字福,小读已 经无外即自痛等较优也是人生的 分,不能强行得其分割。女神也给不过 小演,实现了小菜的愚蠢。则时远小溪 同时又野松。

善鸟、米椰和布寿着型小波为了大 家的幸福中圆独身自己来如界的彻衷、 既佩服又不保替小质被惕。在现住,小 第至外原希望已经苏醒了的飒飒。他给 约约时还了自己在幻界的奇遇,妈妈实 着说小孩总觉着电子游戏更配的情节。现 在的小孩已经变得本常乎强情事,在幻 邓阳继仁与任他,生的联集





摔跤高手在游戏中成为游戏主角

心中的地位。每言洛克的济场音乐响起时就是体育馆 人物原型就是为我们所熟知美国著名舞败途子。 也是賴某人气的动作电影明星,但石强素(THE ROCK) 《间谍猎手》系列之前已经推出过好几款作品。而这 火的 "无处可逃" 不但有已经发售的家用机械游戏 下将由著名华人导演英字版和THE ROCK共同打造出精 彩笔化的同名电影。毫无疑问,这两年势头正叠的THE XX全为本作吸引到不少新的玩家群,以下是THE HOCK 内篇案个人资料介象

你可以用任何你想到的外号来称呼洛克,但重点 没有任何人能取代洛克在世界上数百万排設迷 内撑胶迷的高潮时间,污克的入场总能让场内摔跤迷 离开他们的座位起立款呼。身为WWE七度冠军,洛克 总能把对手打得落花流水、量后把他放倒在擂台中央 HE ROCK不仅仅县被股界的一个基础斗十和每人

气英雄、其在进入影视界之后先借着在《帽子王2》 《丛林奇兵》等片中丰富不错的表现也赢得了影迷们 約认可。強壮的身体、丰富细腻的泰備、使得阿诺也 对其青睐有加,更表示将其依定为未来的接近人,THE ROCK与游戏界也有着很好的联系,从前不久的电影版 《DOOM3》到这次的《间谍推手》, 都能看到他活跃

的身影、喜欢他的玩家们都 期待看以后能看到他更加优

The Rock

- 录名: 德威思·约翰逊(Dwayne Douglas Johnson
- 身高: 198cm
- 休 · 118kg
- 来自, 佛罗里达州迈阿安
- **出生日期: 1972 5 2**
- 加入WWE. 1996
- 解号, 人民是军(People's Champson)
- 口头神· "If ya smell what The Rock is cookin ! "Finally ... The Rock has come back to ..."
 - 費用本、RockyMaryin
 - 艺名: 巨石强体
- 必条柱、洛克提弹(Rock Bottom) 人民財金(People
- 冠军经历 WWF冠军x5, 无庸置疑冠军x1.
- 洲际冠军x2、WWE双打冠军x3。
- 2000皇家大战优胜者, WCW冠军x2

104 2008.19★攻略人行進★

MODEL Milliony Assumment Corner, LAC All Hotels received.

- ●游戏中的等级评价分为 HECRUIT、OPREATIVE和
- ●绝大部分MINI游戏和特殊就 制的获得方法与玩家获得的等
- 滅失之后就可以用挑战機式 再玩之前那些关卡,需要完成 然目标名不相同。
- ●只要是在劇讀機式中看过一 論的动語,之后就可以直接在 主意自由影響。
- ●每次完亡之后读取附才自动 存储点的进度时,主角的血量 或会有一定的回复。

医基础液体分别器的 医含虫类医含可以 **港行的路线一直走就行了**,而且游戏中有 李纬任务的关卡 所需完成支持任务的地 也基本都在主线網情要通过的地方附 近。李常方便,所以本游戏的攻略,除非 有特别的地方,否则基本不介绍支统任务。 的完级注意享项。除人都是些武装车辆 其在我们身后 重然可以撤铁行、保护归 **医神经腺 百日次接一字数据意思被医面** 的最大油油或基格基础直接非正确代据 展決線、毕竟在本作中加速也无法一直保 不会被進上,往前开过一段时间之后会 有關情要性,接下來達入本美的后李嚴 后的演程非常简单、仍然是写车一直往 前开 不过这时天上会有敌人的自分飞机 等的往下发射导弹进行攻击。此时的表 天法被定天土的音響場的第



秘密营救计划 UNDERCOVER

该如例回到大震就被夠讯赶来的众多致人 短回,ALEX實下来挡住敌人,让KARIN先 曹、汉宗敌人是多、还是很好解决的、他 用着结技灭掉,不过注意发动持结核之 前的营力需要一点时间、记得与敌人保持 合适的距离。将政人全灭后将把着型的等 經禁權 从太陽左上集終日出去 外面表 原尽头的墙上有一架自动机枪,此处需要 人的數量明显增多了。而且还会使用他包 1音,难度提升不少,一路杀过去。从4 计算机的控制室对面的门出来。最后从 个大胆子里出来,发生剧情,KARIN党制 加上一维申州提纳款人类是GOMEZ将 起,怎么簡專? 唯磁地竟然被收买了? 可 理下銀不得那么多。解決当身之念最重要 **这是需要先将地上的收入全部干掉。获着** 这样原本被蝇素系住的大箱子就会掉了 推予落下后露出了景面主角的豪华、 涂皂

生死大选T ESCAPE



投票各分支票。在屏幕上全用集色的三角 深和示出来,我们只需将车升进去即可重 新补充满耐力值。以底有交通工具驾驶政 份的关卡往往都会有这种种充。一点不要

外支突再第述一会紋能看到致人已经 等大規約门关上了。 海本停塞在左侧的码头 头处,进门。 在雕墨我们可以看着一条 头处,进门。 在雕墨我们可以看着,先别多多 水。 正对而的平台上和地面上有好几个待 他的最人。 用他将他们干掉店跑到角落处 

被来的列车,注意提前越避,给火车推-下可不好受。

於料外的"惊喜" SURPRISE ATTACL

于翻訳了ES調查局的基地之中,然而重失 核守的基地解析面临的,是一场暴风骤然 极的猛烈袭击。

达在绿光内一般时间**等待**系统的扫描和机 认、扫描完毕后大门自动打开,映略探机 宣書、景居来到会议室里。ALEX和上》 的争执。就在两人吵得离红耳赤的时候! 基地内容然确定了到耳的整报以及着其影 堂的爆炸声。出门后发现外面一片独着 何的通道出去,在下一个大片里会发 现失去控制的警戒用飞行委在无差别攻 此处需要推护教授操纵两台机器将系 统关闭,先在门口的整侧内补充式器率 注重此处保卫教授并不是让我们将 藤全部击落、数量太多、肯定是来不及 我们要做的就是跑到那些飞行器下面 海空们遇引过来 然新在大厅内绕着窗子 前一会教授就会保险基金的飞行基 们,这里一定不要往教授附近她、更不要 站在教授附近射击飞行器、事样只会把所 有飞行器都被引过来,让教授死得更快。

的非政治的你总型,主要某事的 ,先者一小场外的称的特殊 被實施 则能可以緊定这合非常的作政的或型 而可能可以緊定这合非常的不透明之 一下論符,并不是為,不知此意一一能 成,所不能於例如物并有的方向地 时的动方向,让他是文材等等,是其 其社立中"与的特殊"的现在分词,是其 其社立中"的特殊"的,是其 其他的特殊目标,这是有所能的 这些的是不符号的。这些 或的是形号等的。这些 可能是的特殊目标,这些 或的是形号等的。

本关的任务探商单、驾车来到目的地行了。不过本作中是没有地图的。所以 近门无法道过查看地图来确定目的地的位 是们无法道过查看地图来确定目的地的位 是一经在原动中的场景设计在感觉安排力

事动的機械學亦有或器裝養可拿。 出口 解决排两名数人、进入下一个房间。 首先利用地彩的棒护将融入全交。看 激光发射器、光调整籽三面镜子的的 显假的镜子与激光发射器平行、水 置在两大堆货物中间,保证激光能从中 1的交换东过,中间的像子与里侧的第三 - 条缝上,并保证其反射的激光不会 建方层的货物设备件 方层的缝子移动物 **最大的 并谓等的非常来反射到各门胜利** 。出口打开后又有一批敌人涌入。第 · 神后继续前进,走编对赛着火的自动! 2在无法通过,先走左侧的门。在控制1 型分充凝备、并隔着實口將对面大應軍的 人全部解决,之后打开控制合上的两个 送入大腿,大陸埋也有一个控制台,后 4篇。经此出去后发现我们身花2楼。 5有许多数人 海他们全部干燥后来到 天花板上有自动机枪的通道,先不要急 **秦进去,跨下将他口拾起慢慢靠近自动** 只要距离合适,我们就能在未被自动

環體科研作來到基地科学家藏身的房 」,与之对语言采到下方操纵重机样,过 一個體會有许多致人冲遊來,能这段时间



京本部を日、第2 内田工業教育教育 第2 京都教育市民主義的 第2 京都教育市民主義的 2 京都教育教育教育教育教育 2 京本教育教育教育教育教育 2 京本教育教育教育 2 京本教育教育 2 京教教育 2 他人真。 外无病病药或脂的热人消灭 有工作人员诱导—周昂波生制管。 疾于来 的任务是性见效制圈。为工作人员制能化 可能力的原则。 这里的行法雇取有核巧构 加里尼亚市法疗的活战使去 医眼布 面的三名张人干掉,不能能快速跑到一层平 等上面的放人模块。 阿温田一层的人口车 基本生业等更换的 版



另一个铁门关注重面扔粮手曾可以让他们 看时老某一点,最后回到一座入口的门处 将不断出现的敌人搬兵——干掉即可以加 投口抢艇器

控制備的系統被成功的初始化、不过 皇帝的工作人员却也被毒气毒死、现在 歷的房里补充弹药,再进入刚才扔手营的 **狄门,干掉放人后走棍梯上去。上楼梯时** 灣者慢慢走,左边的走廊天花板上有两个 有动机神、接前破坏之、步度门口的大量 **这边还有两个自动机械、依法均制** 《大用里的敌人都引过来解决神、左侧》 ---个管理兵会不够的往读访勘手管 # **身上的火箭筒正好源上用场、不要** 問則这个大臣中间場的另一側还有一个無 动机枪、要小心。上到二艘千种最早、米 到电梯处。启动电梯后需要等待一段时间 这时可以先将周围的敌人海神,之后乘电 排下去。出电梯后的壁内有4个敌人和两 **3重申兵,干掉普通赦人后,不用警查平 斯接數出行表引发制備吧。**

米面本往非礼也 COUNTERATEACK

集而不往率礼者 《董董·S》 当年 的总据都始人家打过来了,再不置门并功 为一世不是里得我们假设诸事,但还 理的何或后知道了这份恐怕分子都是来 于一个叫赞NOSTRA的情似,在查处了 对方基地的情况形比5撤积了一次非衡的

取人核基地改在了山家之中,开始新 改馬往前走。 股路歷 ,来到小海市的往右 统 在山间小池,将遭遇的3名散人则达 身前揭枝灰之, 法集本关开始出现身鲁 四次摩全副或者的被人, 当能有些猛技在 这里的收入权益等而之多。而且往往海水 集在的确的角落里到人。多多维进为上。 人口块有加油商品的逻辑化的数量使用。 等等数人演员得差不多自己也没多少曲了 写来补充。这样有一些两边的口信可以打

一直是不可以次等再作业型的。 通用包建筑特别的。在此人的方式, 电力设置等更测量。由用度力更升级等 水质。显向的是无法提供有效模型 可提供之类量上力打探枪。整年身 为注放重量等对注法。而表现本之等等 外,这样是用度角型用作为条件。 生产生产,整料有有加入后在防空火焰 少度的含变型器 表力直升的企用的等 等有关键图。

基人养膳。由于做人同样也是火力强大的 物株机器人、所以此处果好泥个击破、务 **《冬季賴人才能有效保險自己、其余**及 医区域的3架放方蜘蛛机器人店。签5 ※品在编辑处发现了人口、从这个人口 控制重机检书版人全部消灭排, 这是 同样可以将石柱打断減少数人藏身的地 方。发生副論、我方直升机起副、一定号 学說表大批歌人直接送上了天。 南开蘭朝 卷、从左侧的模様上去、在中间有環網的 · 方呼叫提写,之后接着山路差裁割 游。在一个山洞处遇到**被名我方探摸。**着 刊新任务 测击数方从官务统 上下来的第 手 读世只要找个部一直的位置藏下来 将对面路口不断出现的敌人全部解决掉罪 可,搞定拒绝给前途、接下来会谈到我为 名群员的求教,原来最大在对原榜上 立了理点手,脚下来利用地形的掩护向上 吧,来聊可以看到桥的地方,将带上的阿 名租舍于干掉后从右侧进入山洞,出洞底



型,还是用向姆技术人类方便。 全叉石炭 生期候,散人在山谷对面架设的大地一块 过来将服子的编键体了个直接。 同时屋里 的辛子由始体成了等片,好者的样也在是 直的ALE以准委到任何模仿…… 是于油柴 打政20FA 唐献方大兼规军赶到. 一等 上去在顶层的房里将放人清掉。在一旁的 使俯内可以得到火箭售。而发知弹即可符 填鳍的厚车清理掉。被下来一处场景者——



马不停蹄的战斗 ON THE RUN

下车届第右边的两个献人需要先需决 4年,之后在小腹里将对面的两名放冷枪的 强人干掉,越居沿路直送。注意进入水沟 西两旁的管理会开始量水,是从 10,000

调查局探引,於核份一不一不休的激版!

下一个房间内强到一辆蜘蛛机器 人 写是个BOSS媒的最大,其类射的最色, 实在有需体师,全特ALEX 侧侧在地以反 证的表面。 打它时候特益动能注 完成一条的铁度。 打它时候特益动能注 语次施上的敌人后在控制定废始转移 "不知",不知"加"的探内性别" 在企业。 一定的海人农田20%等的 着了重机格,强大的火力压制得被方人员 无法责破封锁,正好主角走的是寿边的小 使旗冲上去将守卫重机轮的两名敌人 爆放了,从重机伦西面的模模下去进门



··· 伯爾美上生產素對一个有許多在外途。 市面有相应的变化,要们得用更有如的外侧 高游才能更新好关处特度了新的红外数全 从头接,整下表次来到一类儿下面面。 进入与复击手艺ORA的的OSS战。ZORA自己会 场法工厂用新出作效击员的。同时还会就 一层时间即小途过来放在ALEC。打

下本,干掉用只套液用的飞行器,未 到控制台前控制水套的移动进行灭火,此 业技X键是选择要调整的水管,远定水管

等 東下来的一次追逐通過有大多新有 一層要注意的數是的、具作所來外部的 型车辆高次股票有更助红色的均率。 此次減減、之業表方金差提补之。 並入水泵上配高并不必能分配。 地区或年从侧坡地回路发现附面的一种了一种整人的直升飞机。此处从EX 也了各种股的单纯、数字直换从重引



出来而解决按据值的输入。但门后可 证明情,从已投票了被按比例如从ADC 可到,也需可了在的还是有情報。如果 ADC 从ADC 在 ADC 是 ADC E ADD E ADC E ADD E

列车上的死³ DERAILED

本关的该程等版 "省次未就的"的本 原中左后引擎制制。 集人民会从周围首立 来。 朱伟画的的市场从周末榜, 将新国 去等最人最为对义,接向的走战全遇的 CLAF 展刊9055战。 其实这完全第不上 "每055战。」 为少CLAF来来来, 在 第一7、基本上都是崇打的的。 处场可以 将其事报来往父伸上拐, 黄鱼比较多。 國全部打開線成。本級卖消許查各种各种 价值民職以來们,學權分額的所則及董他 会構火。轉火時可以關在技術居前,建议 本級一定不要建縣部新臺小美、直接快速 将所有加爾門建立位任务,起來有度等和的心 一定提供機門,基本一場一十一次等 深油罐大型。否则直接特色三不否模束。

我们所找到的 SOMETHING FOUND ^{集后一条7},直接为单位²。在40年

用愤怒的子弹终结掉敌人庞大的野心!

设开建筑社的重升飞机自然单以追脱物。 与序传的下层,而我们无效的ALEX,安徽

即與定点清除战



口,簡下來钻进去发现斯被數構相將住 与下水油受伤的原员对话等到水準将 提往坎排,上去干掉散人后自动家實等 [2]打开,引发虧情,些5的据员制一拥而 2.24年

演的致人直接砸死。在歷皇

江湖追杀今 THE CHASE

本於事務首集、經過車、阿爾」之 可以上, 可以上, 可以上, 可以上, 可以上, 一 就人也还是哪些、學体而言基本沒有 地域、中國人上不養主要以一所房間對於的 過程有点意思的、經过一層數別的適 即可發於完成本於的基準。

T.明大和裁 INTERCEPTED

接下来的解理能人直升机会不断把 树外侧,还是用加速U侧滑的办法建过。进 人限度后是对NOSTRA TRAN的运建能。进 先需要挤练追起一股时间喻保障上没有被甩 被 WNOSTRA

度托车吊上来、输之。

以外会召喚小葉们过来被馬。全部沙米牌 居再打一級时间发生前頭。这世世兄华蘭 的律下火车给暖成了……

数人完结之日 FINAL COUNTDOWN Axee MARKETS NAME TO BE A DITTO BEAT AND BEAT TO BE

下據后乘坐电構,电模到来前需要等 行一般計画。出电構后驾驶如映机进入一 期海系,将众多的乘,走旁边的门出去。之 后在仓库界头下来,走旁边的门出去。之 后有一届80SS帧,需要能赎中周的 看着,只需多增越 处于第三个集人。这人机多,将机身的 个他们全部打探郭可克威本奖的为女士 等。不过注意的自然开展。我们会对于 他强的能力。所象太远、前面会流出核 方面重的能力、便量将条约全部等关约 由于能人众多。另一次更注意自己的 也。是后面的现象的,也可读不真的之



GOMEZ打倒在地、关键封制、被们原本

等片,此例注意按R2可以與下較過过間飞 來的時所(被應到的預金直接導回等 施门口),接于起限了朝風,两人驾驶放 直在战差的飞车在于前一支之际成功运





本・漢名 器物工 想3

2006.08 24



浦关之后

在打字器牌BOSS, 看完结局面

Fina Fantasyun代提支有 点。《 从五支线部情愿能在知费通来成之前。 可以再按照改行赞油 黑棉水晶 11 / 后,系统会提工你存一个之录。提一暗云的顺序通关,如此循环往复一也就 Bio. 文个故事在通过一次之后在的情景 水晶之塔和古代人设施的外面,所有的 已经没有什么多余的东西可以探索了。大 金钱、道具、人物能力数值都是通关时 家需要做的,只是提高整个游戏的完成 的状态。这时如果再次进入水晶塔的话 度,以及自己手下角色各个职业的能力。

养骑士的重要

要燃游戏进行顺利,职业搭配导最繁 雙的。在这里, 我们再次向所有玩家推着 培养一个骑士。作为进攻力量,骑士会备 暴發 武器, 福高熟练度之后一回会打满 32HIT的话可以秒条许多厉害的敌人。即 使是防御力比较高的敌人,一回合打下来 也可以损掉敌人4000左右的体力。 [注意 ·些敌人掺打之后原示损失9999HP。亚 际是损失的体力运出9999要多。不信的话 可以用学者的特技来资看一下。1另外 点世婆的是,在队伍里有一名队友体力度

原水中的適信机能并不是でもでき

的假设。很多剧情都是需要通信才维粒

发产。无论与游戏中的NPC还是其他玩

FF3的玩家通信 系统都规定对每个人每

B1只能发一封信。如果大家从 开始

边打边与信的话, 侧是设计么影响 但

显如果一直到快通关的时候才根起这件

本体的时间。这样的话就有一个投机取

退出 游戏, 重新开机将系统时间向前周

· 1 时、再重新进入游戏,一个 1 时被

马的方法 在游戏中发亮信之后存盘。

还好游戏中的87钟以的是NDS 主机

物物的话

强的时候,假如受到敌人的攻击。随十会 主动跳上前去保护他们、有这样一位守护 他在队在伊 还有什么可提。的呢?



中, 内约 哈 个NPC发过 封信之后。 必须与其他玩FF3的玩家通信 次,然后 才能继续输送个NPC写信。

与其他玩家通信的方法很简单,不 甲W -fi就可以实现。首先和身边的朋友 商量好像收值谁发信。然后 起进入通 低状态。收倍的选择"モグハウス"。 发信的选"手纸を送る",然后选"近 (の友达へ"、利用无线、AN可以資程 至等待收缩的朋友,随便写个什么发给 他 她 就可以了。然后双方掉转角色 重新来一次、这样每人都收到一封信了。之 后都存盘、调时间、关机重来、如此往 夏。在通过8次信之后、就可以尽情发展 分支剧情了。

这样无声无思地过去了。这样就可以在 短时间内给同一个人多次写信了 这个按玛是很有必要的。因为游戏 108 2006 19米双码人行道士

59808 7

(於对下四位) 进来的 如制条件 便饭 般 在皆陰的问歌,与亲人和原 友们与凡特依也是一件颜章的事情。谁 和肝動動长者的簡四數案信封州爭大策 的實料

被子们都下落不明了!

78171

16年 在保险的部署

池山下青在哪里喝..... \$ 10 m to 7

这时火速舒固村子里找长老、长老 告诉大量、 那几个孩子去了每份洞窗。 脑 后未至 發起 周寵里面, 就在地下 原接 的孩子们。原来是二个水ム把他们堵在 了渴望。废话少说,马上切掉这几个救 伙,孩子们得救了。

被妖怪圈倒在洞魔里面的正是当初 欺负阿尔克的几个孩子。他们被解救之 **后十分惭愧,向阿尔克承认过去欺负他**



的错误(数不认错? 我手下的阿尔克现在 是会使用陨石术和四光魔法的魔人)。随 后少年们找到了水晶的碎片,并且得到 了隐藏的称号——"洋煎剑士" (たま ねぎけんし.)。

洋棘倒士的能力很平均, 但是在低 近那个陷阱的地方,四人发现了被圈图 等级的状态下能力很低。除了可以使用 的魔法种类包含黑白两种。什么武器 装备都能使之外。没有什么值得用的 地方。但是当角色的等级达到99之后, 他的能力就会突飞猛进一般增长。所以 还是把这个职业留在以后使用吧。

作者心室的塔特尔接了…… 因为它对于我的意义十为重大。

24 (无论和何一反要 花我把它价好

在付, 干是大家决定去找他。

莎拉公主的第四封来信使因格斯士 分挂金、众人来到萨森城、视到了莎拉、 她将损坏的项链给了网络斯。曹菲亚的 父辛塔卡对于锻造和修复金属物件十分

但是塔卡见到项链之后告诉大家。 他的技艺还是不够高,因此不能修复这 个项链 众人带着十分遗憾的心情离 开了专益斯、到别处寻找能够修复项

大家漫光目的地装了一段时间、又 大的创世兵器(アルテマウェボン)。



供销中的概次领

在各个世界上,有一位 手艺士为高超的组合部。

走班是什么诗不好的东西 在此人未中都可以在而复步....

众人在萨洛尼亚城的西北找到了这 位传说中的人物。想不到这位银冶师居 然是 个美女,虽然样子和性格有点男 性化,但是暴力确实很赞 对于这位御姐来说当然算不上什么, 叮 当几下就Ok ?。她还告诉大家,她在全 世界寻找 种被称做泉利哈鲁铜(オリハ ルコンI的原料、用它可以打造出成力巨

传说中的食品"典利给参例"

• 种传说中的很特殊的金属。 多用文理全展制造的长发。 可,4龄的一切人们认为 **工程就开始来表。**

看来这种金属制造的武器真是很厉 實際。不过目前还没有什么关于这种会 莎拉, 完成给莎拉修理项链的剧情后, 大家又见到了银冶质组组。看来她为了 校到这块传说中的金属还真是不辞辛苦。

到处产政門。それ	2 4-3 10 4D (8) 12 83 (1) 15			
12 61.1.2 4 B				
ウル	右边树林的 1 1			
サスン城	右塔第3层			
A AOH	THY			
キサ ル	有陆八岛的, 魔			
でなの点	品 * トち *			
トワーフの消放	昭、中上祖氏 2 つみ			
サロニア	从有商 医蜜的性,其			
	右面隐藏有路差			
レブリト	41子士户牌藏银子中			
代表语	花原			

在金额地下宫里……!

七切在官中的地下官里 看到了一个巨大的数子。 怎么说,这个东西看起来

难道多轻怪吗……? 直不會说, 好警前往希德室。 结果 在地下室里发现了一个背色的巨人、还

长着翅膀。这就是希德说的怪物? 虽然 它着起来设计么讲政意识, 但是为了确 度下落的情报。先去萨森城把项链还给 保这里的安全,还是把它干掉吧。「说 起秦也奇怪, 你不去那里, 这些妖怪也 不害人。最后还要挂在各位气势必要的 主人公丰里、直比赛塘还冤啊 …)

> 收拾掉破坏希侧家庭和谐生活的怪 物之后,四人从它消失的地方找到一块 奇特的金属, 见多识广的希德一眼就看 出这是传说中的稀有金属奥利哈鲁铜。真 **经路动铁鞋无**见处,得来全不费工夫。赶 器去按键点新娘姐, 但是她在那里呢? 找了半天终于在魔剑士的那个纣子拉到 了。她见到自己心仪的金属之后果然兴 奋不已, 于是免费为大家打出了创世兵 器。这把剑许多人都可以使用。配给特 土的话可以发挥到最好的效果。

新居女镇台阿默继续在各地云游了。当 依似历由鱼色的职业熟结审认到99时去 找她的话, 她会给你所提成职业的卡片。 证明结职业数据度已经到达99、此外证 会给你该职业的专用基备!其他职业不 能装备1。这些装备基本上都是最好 的、但是每个职业只能拿一次。

女切 p.研学随机 出现在 D个位置。 而自始会随着你的移动(指进入其他村子) 而变化位置。这里推荐一个效率比较高的 方法 由三回复之義和事サール都是女領治 原中和的地方。而且距离性较近,可以在 这两个地点进行反复异找, 总有 次会出现 在2元个由的 个中 下, 17.4是要看出气。

milit design on a substance of the A-	710	
职业名	对应卡片	对应装备
すっぴん	ノ ヒスカ ト	スタ グロ ブ
せんし	ウォ リアカ ト	きょじんのおの
モンク	モンクカ ト	しゅっのこて
しろまどうし	ホワイトカ ト	てんしのロ ブ
くろまどうし	ブラックカ ト	リノスロット
あかまどうし	レットカート	クリムソンヘスト
かりゆうど	ハンタカト	アルテミスのゆみ
ナイト	ナイトカート	セイブザクィ ン
ンフ	シフカト	クラティウス
がくしや	スカラ カ ト	すべてのほん
ふうすいし	ジオマンサカ ト	しゅくふくのヘル
りゅうきし	トラゴンカ ト	まじんのやり
ハイキング	バイキングカ ト	マイティハンマ
からてか	マ シャルカ ト	マスタ どうぎ
まけんし	ダ クカ ト	あまのもらくも
げんじゅつし	エボカ カ ト	ロイヤルクラウン
きんゆうしじん	ハトカト	バラ トクラウン
まじん	マグスカート	ミレニアムロッド
どうし	デハウトカート	ホーリ ロノト
まかいげんし	サマナ カ ト	せいれいのうでわ
にんじゃ	ニンジャカ ト	ムラマサ
けんじゃ	セジカト	けんじゃのつえ
たまねぎけんし	オニオンカ ト	オニオンブレ ト

这之后的冒险就很轻松了。如果大

安日经通关、根据着一次结婚的话只要 去水品之搽再将赞迪和暗云扁 次就可 以了(什么,没通关?还不赶紧通去)。 经易虐死暗云的话,那么请再给小王子 写射债, 他会存同值學这样说

萨洛尼亚的传承

在萨洛尼亚。有这样一个法议。 很久很久~4龄。有一部户下的荷墨 从了中接下。在入大海 **针发了巨大的海塘···**

从信的内容看,似乎在这个是球上。 本有其他的秘密没有被发现。综合素等 各4人组的来信,大家乘勤略螺号在外围 世界来回尋找,終于在浮游大陆以东相 段距离的地方,在海上找到 片阴 使用下潜功能, 会游入一个很小的



经营和朋友们联系也是完全要的 珊瑚群围绕的洞窟(进入之前必须存档。 否则后果自负)。洞窟里可能会遇上三色 龙、但是这些并不是最后的敌人。

在洞窟里有一个铁巨人。它是随着 陨石落到这个星球的。少年们的到来与 乎没有让他开心,大家要面对的,是它 人、魔人或者魔界幻土等非物理系的角 手中的巨型砍刀

除基BOSS FIP 199999、ギル、、、

1-期还设融云省名么名么难打来 着,这次和铁巨人一比,可以说是小巫 如果各位觉得自己的实力已经强到可以 见大巫了。铁巨人除了血暴多之外,还 具有高物理防御、高農助「全属性伤害 减半1的无耻属性。洋葱战士99级一回 合32HIT伤害只有4000多一点, 骑士装 各アルテマウェポン和ラグナロク一回 会保伤害1000多。对它比较的攻击有忍 者手限剑、诗人的"破灰之歌" (はめ つのうた)、究級黒魔法フレア以及召 映善巴哈姆特 メガフレア)。但是这 个家伙一回合可以攻击4次,每一刀都可 以砍掉我方2500-3000的体力、假若出 现Crt cal的话则会将可怜的主人公当场 秒杀。值得主意的是,当它的体力降到 大约6万以下的时候,它就会发动全体大 伤害攻击的回腹斩!削掉全体4000左右 HP)。如果没加防御力,在一回合之内 被它回旋斩然后再被砍上三刀,队伍里 至少有两个人性命难保。因此拥向铁巨 人挑战的时候,首先基本上要遵循全体 加防御力、每回合回复体力, 然后不失 时机场发动进攻、才有可能以极微弱 的优势扛到最后。尤其是在对付回旋斩 的时候、以高HP去硬扛是不可避免

> 以在快升级的时候转成空手家、升完革 说到对付铁巨人的额业。可用诗 鱼相当主政 忍者可以治虑,但是卓里

> 的。所以在打它之前,应该全员转职为

驗十 空手支袋取业。在升级时获得更

多的HP (想保持原有职业熟练度的 9,



1 经巨人耐干恒等组现家表说就是愿禁。

领的费用支出也要考虑, 此外思考 防御力低、打起来很吃力」。为了对付 转巨人的大新,队伍里必须有一个骑士 、他使用提升防御力的ディフェンダ , 可以和诗人的"防御之歌"(ほうぎ よのうた)和"守护之歌"(まもりのう た)效果要加、站在后往装备两个盾。--回合遭受普通攻击的伤害只有100左右。 作为队伍中的"肉脂",又能在同伴体 力低下的时候主动保护、是队伍里必须 配备的角色。队伍中有2人主攻1人(骑 士)防守1人 (导発)负责回复、才能够 和铁巨人对抗下去。铁巨人唯一的劣势 就具不能同算体力。所以只要将它近20 万的体力榨干就是胜利。

至于具体的安排方法、经过向〈掌 机迷) 的钢铁同学清教, 他建议笔者使 用2个诗人(主攻+助攻)、一个骑士(防 物)、一个异時(回复)的组合。時师每 回合部同算体力(MP不够效応エリク 廿) . 2个点人在第 回合唱脑御之做 和中护之散、第二回合都唱破天之歌, 騎士在使用ディフェンダー之階, 毎回 合楊选择"まもる"。这样以假2回合攻 击一次的速度打击铁巨人。只要保持全 体的HP在遭受攻击之后能够得到回复。 就可以和铁巨人新下去。当它使出回游 斩之后。再坚持攻击它4-5次,应该就可 以恢复了。最糟糕的情况就是它先砍你 一刀之后再使用回旋斩,这就看你自己 RP了。只要能够不死人,就可以坚持到 最后。要说明的是,所有对付铁巨人的 战术都是在HP足够的前提下使用的。 m果大家的平均HP在6000以下, 那么就 先找个地方磨级吧。巴哈姆特间底是终 级的最佳场所。

知此内部训练作人员讲解之外。 德可 好多者)。 本和資本資源的付荷等以 挂在自己前经名首首以炫耀于人。除 此之外,玩家们摄象主人会们回到铁 巨人的那个洞窟之后再调查它留下的





扩放者然是道具入手地点方法一览

12 5 14 9			00 000	Cour.			
場所	详細性質	進具名	备注	166	详細位置	選具名	备注
· 0 · 0	rette	かわのたて		トザス	ンエルコミャをが三項	フェニノクスのお	给他解毒之后
登場の問題		ボーション			/南侧入口一层的宝箱	スパークダガー	通过宿服人口下方秘道
0 10	具庭里之后最初的宝箱	ロングソート		バイキングのアジト		サンダラ	从モーグリ房回秘道进入
長なの知道	进入洞窟之后再往附走看到的宣籍			バイキングのアジト		ファイラ	从モーグリ房回秘道进入
						ブリザラ	
"の。臣	进入消度之经两往前走看到的官商			バイキングのアジト			从モーグリ房®を選進人
禁坛の海道	进入洞道之后再往前走著到的宝额	ボーション		バイキングのアジト		ハイキングアクス	通过極度获得
1000	进入洞窟之后两往前走着到的宅路	なんきょくのかぜ		バイキングのアント		3000ギル	通过处理获得
禁坛の洞窟	B15右隐藏房间的宝箱	かわのぼうし		ネプト 10級	左側B2F宏語	ツノガイのかぶと	
12 00 40	B1F右隐藏房rei的宝箱	とうのうでわ		ネプト特股	左侧B2F宝翔	ツノガイのよろい	*
特別の到底	B26家箱	プロンズナックル	-	ネプト 神服	右侧B2F皇福	サベントソド	
· ० नव	B2F宝箱	コングソト		キプト#4股	B3F4T®ERZE	ネプトのめ	1
		ロングソード		ネプト神殿	海本プトのめ日岳台の海を思いると	みずのきば	-
特別の利度	B2F宝箱						
, の事	B2F宝糖	どうのうでわ		トックル	モーグリ左下建筑物等心的積中		
単元の別館	B2F宝箱	スリプル		トックル	モーグリ左上建筑物旁边的末衛		
ウル	公村长倉前外老人一个ポーション担場刊	フェニックスのお		トックル	左上万寨模树*	ラミアのうろこ	
ウル	井中的宝箱	ボ ション		トックル	右上角靠下的草丛	こおりのつえ	
ウル	1 (6)	ボシルン		トックル	村长家暖炉中宝箱	サ・ベントソート	
ウル	井中的宝丽	ボーション	* 1	トックル	村长倉職炉中宝器	けんほうき	1
ウル	7 , 7 %	ボンコン	-	トックル	「付长京磯や中嶋子	ソニックナックル	
				当代人の付	東部行為官員大路 間長から本部全局を	こびとのパン	が服然 服得到一次
ウル	仓库的罐子	2(176			東部行当を終入地 共五州ウル西里市中	-0.50N/5	
ウル	+/ down 18	2(11)		アーガス坂			调查2F右边的火把
ウル	仓库隐藏房间的宝籍		调音右边的蜡烛	アガス城	25宝箱	1000年ル	调查2F右边的火把
ウル	仓库隐藏房间的宝箱	ダカ	调量右边的维性	ア カス以	2F等荷	1000キル	· 调查2F右边的火把
ウル		ケアル	调查右边的螺栓	アカス城	3F%M	1500ギル	调音2f 右边的火柜
ウル	仓库除藏实司的宝箱	めくすり	调查右边的螺丝	ア カスが	3F里箱	00047	调音25 右边的火把
ウル	仓库除藏房间的宝箱	ロングソード	调查右边的蜡烛	アガス戦	3F至箱	1000半ル	基金2F右的FX把
	1 4 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		**************************************	ア カス%	16 2 Mg	00ギル	35 5 8 8 × 20
ウル		ボンシ					
カズス	准子附近的单丛	ミスリルかぶと	MTIEOF A屋的人口附近有标准	アカス城	3F宝钢	1000半ル	[周查2F 45边的×把
カスス	地子附近的草丛	ゼウスのいかり	→ 要 きの日・程的人の計点有を達	ア カス%	3F紫阳	1904ル	调查2F右边的火把
カスス	地子上方的中亚	つえ	半复活的 身小是的人(初北有板道	アカス城	左边塔宝锦	ひかりのや	爾要升學和触动开关
カスス	酒场柜台的架子	ボンコン	通过道典型左边境雙的極道	アカス戦	左边塔宝箱	キラ ホウ	愈罗八年 野山, 并未
カズス	夕力家的罐子	ポ ション		アカス版	左边岸雪箱	メテュ サのや	期智开锁和触动开关
サスンボ	2F (30)	フェニックスのお	通过2F左边的秘道	TTア - ガス城	去协选宝箔	ひかりのほん	旅信3155
サスン製	15宝箱	1000年ル	通过2F右边的整理	アーガス城	右边塔宝箱	ほのおのほん	南明开始
	15 4.50	1000411	NATIONAL PROPERTY.	アガス対	2-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1	- おりのや	TR 20 日 16
サス ンボ							
サス - ン製		ブリザド	通过2F占边的标道	ア・ガス領	右点終を抑	ほのおのや	需要开锁
サスーパ	F 1916	かわのたて	A ". 1 . " " 4 . A	ア カスギ	との作手箱	こおりのほん	気を 1.5
サス・ン気	3F 宋箱	ブロンズナックル	對2F右臺連至3F官籍左臺連內	アガス域	その場合領	がくしゃのふく	期要并领
サスーバ	. AM F 白額	800	_	アーガス組	4F宝钢	ホムのかけら	19 1 STREAMS
サス・ン城	が边塔3F電筒	せいなるや	_	アーガス級	4F宝箱	なんきょくのかぜ	・張り まったいまいつ組み方元へ
サスン気	t brack v FD	ワイトスレイヤー	グリフォン出版	アーガス級	.4F宝精通路里面的宝精	ほつきょくのかぜ	1 地工指印度即越過28
サスン領	右边塔3F宿前	8のや	7774200	グルガン等の窓	从B2F某人处得到	b b	
	右边塔35宝箱			グルカン族の谷		まどうしのいく	, タマモ・エア型最直絡出り
		せいなるや					
サスン城	右边塔4F宝箱	怕み		グルガントのホ	BZF宝额	こおりのつえ	· 大学公共 2 4 M 型 超 通 制 出 ,
サスノ統	右边塔4F 宇箱	80%		クルカノモの・	B2F 空銷	ほのおのつえ	>キャッコ 1.00位成者計画。
サス - ン城	右边塔4F零箱	ポ ション		オエンの洋	25 宇宙	やまびこそう	
07-10	BIF宝箱	ボン3ン		オエノのベ	JF K ₩	スパークダガー	
別にの可用	815 収缩	ケアル		オエノの※	55 宝钢	やまびこそう	
1000	B2F 宏領	元の学ル		オエノの※	15 至16	やまひこそう	
S COO THE		なんきょくのかぜ		オエンの塔	序 字節	ボムのかけら	1
O N	B3F 9799	か(すり)		オエノの当	85 4 77	ソニノクナックル	
			Marine of Marine and America	オエノの塔	学宝额	サラマントソ・ト	1
カズス	专山的宝箱	ミスリルソード	打防ジンスを開発す。。在上角的柱子				1
カスス	を言いる。	ミスノルソ ト	アノノ・ウラウ エヤイロー	オエノの答	95.45.6	フレイムメイル	
カナーン	右下華丛	エリクサー	从右上进入水路	オエノの送	96字箱	セウスのいかり	
カナン	宿服旁边民家书架	うちでの小様	_	キサ ル	陆行鸟层内罐子里	ギサールのやさい	
カナ・ン		きんのはり	通过左下枢道	半サ ル	结行乌度内罐子里	ギサ ルのやさい	
カナン	ントのカイで成しあ	ブライン	ヒットナートエックサーノン・	キサ ル	华美 《主荷	しゅりけん	入口左側隐蔵道路
カナ・ン		てつのや	対シド東下を発生りクサーを行うと交通	ギサ・ル	5 + 4 -	ギサ・ルのやさい	以右上接外围退 1
カナン	シトのトエラはエ語	クレ トホウ	1/10 2 277 /1	** L	110	まほうのかぎ	从在上港外面建工
カナン		ポーション	アント ヨーヤーエリクサ さっとうさ	ギサ ル	有下草水	まほうのかぎ	M右上绕外围进入
		ウーンコン	TANK A SUMMAN BUNKER	+9 N	BIS電腦	きんのはり	" THE T SEN THIRTY
カナン	シトのキーへを生せ	フェーノクスのお	ロシト 妻子使用エリクサー 思与シト交は				
カナーン	シドの家的問題宝箔	きんのはり	オシト要子使用エリクサー包与シド交法	地區類	B2F宝和	ゼウスのいかり	
カナン	シドの客的隐羅宝箔	こびとのパン	ハチ THI 7世 /	三年 前	B2F年前	ゼウスのいかり	4
カナン	シドの家的隠蔵宝塔	こびとのパン	かいと 妻子サラエリクサ モットカリ	地區湖	B2F宝箱	きんのはり	
カナン	シドの変更限極的宝田	2000キル	沧藏房间右下还有通路	(中 = 相	B2F ∓ ₹0	きんのはり	
カナン		2000ギル	隐藏房间右下还有過路	地 相	B3F宝荷	3000年ル	
カナン	シドの変更随後的宝箱	フェニックスのお	豫職房间右下还有過路	to a th	835/8/6	3000ギル	
				200 排	835グツコー 赤破后	17-7000	
カナーン	シドの家更簡短的宝箱	フェニックスのお	総蔵房间右下还有過路	ほのおのでき	Bitili Bitili		
トラコンのし	449	フェニノクスのお				なんきょくのかぜ	
ドラゴンの住む山		170		ほのおのう意	B1F宝箱	なんきょくのかぜ	
とうコンの し、	平預	きんのはり		はのおの一介	82F = 10	フリーズブレイト	
	从デッシュ那里得到	5 = 7 L		ほのおの洞窟	B2F安组	ハイボーション	
トーザス	シェルコ先生家的桌子上	ミスノルのうでわ		はのおの母音	856,4539	フェニックスのお	
ト・ザス		ほのおのつえ	_	はのおの母音	B3F宝箱	インバクトクロ	
トザス		ファイラ		ほのおの河直	B3F常額	フェニノクスのお	
・ザス	シェルコ先生家的場子	ケアルラ	_		在双角前与トワ・フ对话	まほうのかぎ	サラマンダ 玉破毛
トーザス		フェニックスのお	拾他解毒之后	ドワーフの発度		ラッコのあたま	サラマンダー・発見されたおうという

		- Table 1	Long Date Control	_			
機構	学順位置	道其名	备注	場所	详細位置	選具名 トラコンメイル	· 备注
17 70 E	Part of the	エックサ	7777	トラコンの3 ³ トラゴンの3 ³	6F左下空箱	サンダ スピア	
ドワーフの海原		カントレット	サラマンダーと何を下されるからしておる	トラゴンの名	Par メルル Dur マ 不知	トラゴンヘルム	
17 7000	C 98.4 8/35	キッ ホウー	サラマンダ 日曜日ニヨニモをひっ かと	トラゴンの項	6F在 *安阳	フェニックスのお	-
トワーフの開発			サラマング・三年五五皇世界中でものおき	ドラゴンの塔	GF 右方宝箱	サンダ スピア	
トワーフの河道	宝物摩宝箱	きんの(より) がくしゃのふく	#5725 SWEESERERS FE	トラゴンの塔	砂石万字符	トラゴンヘルム	
トワープのトウ	# 5 F 56	ほのおのほん	#9725 - TE	トラコンの語	654 * 310	サンタ スピア	
ドワーフの洞窟		がくしゃのぼうし	サラマンダ ・安全に生気をきる かき	トラゴンの塔	65.6 大宝额	ドラゴンメイル	-
17 70 40		こおりのほん	19729 × 261	トラゴンの洋	6F70 7 140	トラゴンヘルム	
ドワーフの泊音		ナイトのよろい	「サラマンダ きゅう日本のかとっ かと	トラゴンの塔	6F右 8空路	フェニノクスのお	
17 20000		ひかりのほん	777/5 . "8"	サロニア城	-中の連合 1年後	メテュ サのや	野平石の場甲の最通路
ドワーフの河倉	一生物理宝箱	フェニックスのお	TOTAL SEPTEMBES NO	サロニア城	中央の連挙年宝竜	さびたよろい	別率も。九場甲酸難通路
トワ 20 章		フェニックスのお	*77/7 = 1 : 1	サロニア領	ロ中の様かは文前	こおりのぼう	· 图 至 6、1、1、1年 四 國 通路
ドワ フの高泉	省物库雪箱	ゆうしゃのたて	サラマンダー主張の正言からかた。ハアス	サロニアゼ	中央の建立は有籍	ほのおのじてん	影響各土境學學職過路
17 70 B	testin	キサ ルのやさい	#9779 -wr _mss .	サロニア系	シャのほか・お頭	マイノゴ シュ	代表数の中心・しゅつ
ハインの娘	在地牢壁从士兵那里得到	ミニマム		サロニア城	中央の連邦:F宝丽	トラゴンハンマ	お安子土海療物機通動 経典協議の対象の 経典機能を
ハイノの窓	AF I W	せいなるや		サロニア将	中央の建立を実施	がくしゃのぼうし ゴ レムのつえ	日本もは情勢の被迫路
ハインの領	12年安箱	フェニックスのお	i	サロニア城	DA ONE -LEW	こおりのしてん	ですることのの報道的
ハイノの高	proper TH	1000キル		サロニアミ	中央の建物でき箱	ひかりのじてん	但是是你你的人 」主任
ハインの疾	3F中央房间宝箱	なんきょくのかぜ	!"	サロニア城		セレネホウ	DI T C 1000 000 000 000 000 000 000 000 000
ハイノのゴ	16 v	1000年ル		サロニア城	中央の建立1 多筒 中央の建立15室筒	ブ メラン	"好等人,境份的超通路
ハインの組	3F左 边阳原宝箱	ボムのかけら	-	サロニア城	1 年 1 日 日 日 日 日	人士の・	off and and
ハインの質	367 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 -	セウスのいかり	T.	サロニア派	中央建門的所生務	バイキンクメイル	ルドも飲む道道入
ハインの城	3F右边部撤宝箱	3000年ル		サロニア戦	4 4 % C . 7 3U	ナーのヘル	w fi . o. Adl
ハインの当	64.1 × 1.10	キンクスソ ト		サロニア城	中中建筑民际公司	トラゴンヘルム	以16才领与直退人
ハインの場	4F%(#)	フェニックスのお		サロニア戦	中央建筑81F宝箱	育がたよるい	A 1F右側極道进入
ハイノの以	hF も in ハイン市破后从长来之本得到	シーンのかみ		サロニア城	中央建筑816宝箱	バイキングヘルム	11F右側的進出人
18784	ハインドがに、「一」	230U(31		サロニアミ	4 - 1 m 83 EM	フェニックスのお	167 ALB B16 16 A
ア カス城	ハインも明白いまた年のの記録を参考が		需要开销	サロニアゼ	方 边缘物B3F宝钢	フェニックスのお	THILLIAN THELLAR
アガス城	18 THE STANDARD SAND	ゼウスのいかり	- mg (m. 2" m)	湘泉湖廊	B2F宝钢	チャクラム	
神秘和	康熙近的宝 籍	ブラットソード		ちっと宜	82F'±16	とらのつめ	
みずのっこ	BSF . W	ブリザガ		(海底羽窟	82F宇箱	ダブルトマホーク	
アムル	10000000000000000000000000000000000000	ギサ ルのやさい	下水道打开之后得到	BULL	B3F宝铜	エア ナイフ	
アムル	/ 1/50	キサ ルのやさい	z	· 6	BUTH	ダイヤメイル	
アムル	61単地		下水道紅开之后獨對	自工程	83F**#	ロキのたてこと	
PLIL	1 10	ギサ ルのやさい	* + Z * N1	- 0	B 多 類	ダイヤのうてわ	,
アムル	水路在上的小岛	くろずきん	下水道打井之后場到	各点品度	B3f 7 76	フェニックスのお	
7 WV	*38 () * (とうそ(の_て	1001 - 2019	· 6	8 of + 10	エリクサ	
TAN	水路左上的小岛	くろそうぞく	下水道打开之后得到	海泉洞窟	B3F宏榜	ダイヤのこて	
A A	But if	ネコのつめ		e s wild	我ないで 下門職 西部門は、主称	イ シスのたて	トラゴンゾンビョ原
FMB	B4F右侧房司宝箱	ギヤマンのベル	桥右侧通路图别	粉点中国	日3F与下の最直数のより宝箱 日3F4 つ最高。ロコード記	トリトンハンマー	イ・ター出版
100	Baf , in	ハンマ	MIS BORE	60 48	BS 4 今藏画。 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	りフレクトメイル	ペリュトン出現
下水川	BAF在M用口面和	カイザ-ナックル	桥在张通路级前	do offi	BOFFE	したいのけん	ベリエドン曲次
2.5	But the wife	パウ リスト	13 . 16 . 6	No SE	BSF R FI	ちえのほん	-
F-2K(III	B4F并侧房州宝箱	ポイズンダガ	桥左侧通路跟前	F = 1 C	B3 + 10	ダイヤのからと	
ゴ ルトルのロ	-1 1V	きんさっのけん		fin Sh	B3F B70	メタルナノクル	
ゴールドルの世	25家港	きんきらのけん			B3F I II	ダイヤシ ルト	•
י שייות ב	r ali	きんきっのけん	,	3.00mlb	BIF与边界中国和	ダイヤのかぶと	職要开税
ゴールトルの部	4 前	きんきらのけん きんきっのけん	1 .	Ø-106	Bir 1 , 7 777	ダイヤのうてわ	原金+(0
コルトルの		きんきらのけん		5 OD 40 NO	B2F \$ F6	ディフェンダ	
ゴールドルの流	F 17	きんさらのけん	1	0.496	Biff ' * + + W	ダイヤメイル	27 · 16
ゴルトルの記		きんきらのけん	1	一つの神殿	B2F左主衛の宣統	ダイヤのこて	馬多井切
1 1/1/10 L		きんきっのけん		0) 10 KV	831. 3 4 4 80	ヘヒ モスナイフ	2000
ゴールトルの音		きんきらのけん		つの神殿	B3F 年 為原の末籍	ダイヤシ ルト	報告主任
דמעולה צ	> + 15	きんきらのけん		の心臓	B# / **+	ノアのリュ ト	需要上於
בוסעו זען ב	2F空初	ひりゅうのつめ		20の時段	B3F宝矿	ブラットランス	B3F、口创近右侧瀑布里面
ダスタ	4 7 M/ D	・・つトラム		Ø-019	B.W + 3A	ヨリのゆびわ	B3F 界 4.4 卵 基市 1 位
ダスタ	中央花団方 1 草々	大地のトラム		3 の時間	B3F家用	ラミアのたてこと	B3F人口附以右侧都布里面
レブリト	モクリントリル	かめのこうら		ウキのほこら	ウネ解すた例を	→のきば	
レプリト	左上某处的意丛	エリクサー	華丛石边際義通路	サロニアのサマとで	3F学商	ゴ・レムのつえ	
レブリト	1 1 - 7	かめのこうら	Set Sec. 1 2	サロニアのマ・・** サロニアのモド・**	Tr. (C. III)	ル ンのヘル イ ジスのたて	1
レプリト	石葉处的草丛	フェニックスのお	華弘在边老人上为248	サロニアので・	10 10 mg	リフレクトメイル	
レプリト	6. \$ · 240 × 10	エリクサ	- A左解准整件人報道	サロニアのサーきつ	26-025	ヘヴィランス	P-
サロニア 附書	11 右下民資宝箱	ギサールのやさい	- 人工防境學語へ秘密 - プロコート 6	#0170m 1	は、こ何の教を終げ たのない	フェニックスのお	アイオン山炭
サロニア・サベ	6 + 0 = 21	キサ ルのやさい	从左侧墙壁近、移道		4年九九年李朝西設定であか宝前	フェニノクスのお	アイオン出現
	お下原常宝箱	キサ・ルのやさい	A	70170~	or William > W	フェニックスのお	アイオン出現
サロニア 東西		ギサ・ルのやさい	从左原语度进入秘道	サロニアのセフィア	2011 1 中国国内的证 · 中中市	フェニックスのお	アイオン地球
#017 ac	4 トの単王相 - ・3 2元	キサ ルのやさい	A 2 30 A1 10 CT / HEIR	70 70 ·	マン ゆうむまぶ シェル	エリクサ	ウロボロス州門
	右下保察宝箱	半サールのやさい	从在別境歷进入報道	サロニアのマ きき	4年為十母母國為於下一不然生物	エリクサ	ウロボロス出場
	(1 下) (I)	キサ ルのやさい	- 1 5 6	#0170m'	Te 经上层支持中 114	エリクサ・	ウロボロスサス
サロニア(本の			从左侧接轨迹/ 税值	#0=70°-25	JF 右立使带藏通路的上列的官籍		ウロホロス世界
サロニア 0 =		ギサ ルのやさい		#0170= ·	s,e	カタスト	オーティンミ破場取り
サロニア 0 =	右下民族宝锦	キサールのやさい	124 1 4				
サロニア(所た	右下民黨官籍	ギサ ルのやさい キサ・ルのやさい ギサールのやさい	从左领墙壁进入租道	古中 思速	B1F号 el空箱	リフレクトメイル	
サロニア・時点サロニア・関係	右下民族官籍	キサールのやさい	12.69 1 6	五年 惠进	B15年 中国和 B25年 年 中和	チャクラハント	
サロニア ** サロニア * 間点 サロニア * 間点 サロニア * で	「右下民族宇朝 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	キサールのやさい ギサールのやさい トラコンメイル	从左领墙壁进入径道	きの思めた。 でき、 変更のま	B1F男の宣稿 B2F京 マイマ科 B2F京下米の宝布	チャクラハント	
サロニア・ラーサロニア・関係サロニア・ダロニア・ダロニア・ダロニア・ダロニア・ガロニア・ガロニア・ガロニア・ガルニア・ガルニア・ガルニア・ガルニア・ガルニア・ガルニア・ガルニア・ガル	看下民族审翰 。 有下民族官籍 写在下角 位差谷参对话题到 引中央水池右上的树木	キサ・ルのやさい ギサールのやさい トラコンメイル ウインドスピア エリクサー	ル左領権間逆人秘道 アルス	古い思途 、まい まい ませ 古代水道	B1F号 6*宣籍 B2F章 写《专题 B2F章 下册 6*宣籍 B2F章 下册 6*宣籍	チャクラハント くろおびどうき ルーンのベル	
サロニア・時点サロニア・時点サロニア・時点サロニア・時点	看下民黨軍籍 ,	キサールのやさい ギサールのやさい トラコンメイル ウインドスピア	ル左領権間逆人秘道 アルス	古代通道 大平选道 古代通道 古代通道	B1F男の宣稿 B2F京 マイマ科 B2F京下米の宝布	チャクラハント	- 「「「「「「「」」」「「「」」「「「」」「「」」「「」」「「」」「「」」「「

and the same			
場所	详细位置	進具名	备注
フェルカハ ト	右下草丛	テモンスメイル	一貫を引 おきり 十巻
ファルガバ ド	右下華丛	ハイボーション	从瀑布左边树木进入水路
ファルガバード ファルガバード	右下鄭丛	デモンズシールド	从瀑布を边树木造入水路
ファルガバ ド	右下華丛	ブレスドハンマ-	从瀑布左边树木进入水路
フィルカい	14.00	プレスドハンマー	
77.65K FØR8	田棚	デモンズメイル	
ファルガハードの家食 ファルガハ ドの家庭	王根	こてつ	_
A CONTRACTOR	IF · 多加工阶級大箱	あしゅら (ろのかおり	
	1F宝稿	(10)0(0)	
0 40	William St. St. Ty	ダーククロー こてつ	
	B2F最左边秘道的宝翔	ますいばり	
暗黒の洞窟	B2F宝箍	リリスのくちづけ	_
暖風の油館	B4F常福	げんじのこて	-
時息の洞窟	B6F電標	さくいちもんじ	_
暗風の洞館	B7F宝箱	げんじのたて	_
(の)(年	BBFN , 产于期	けんしのかいと	
総里の国際	BBF第二层的宝箱	げんじのよろい	从入口向右进入秘道
暗風の洞窟	BBF打敗へカトンケイル之后获得	つちのきば	_
トルの湖	BIF宝箱	フェニックスのお	-
ドールの湖	B1F宝箱	かみがみのいかり	
トルの湯	BIF宝相	だいちのドラム	
トルの場	B f × m BIF常籍	はっきょくのかせ ハイボ ション	
ドールの領	81F宝箱	ハイボーション	_ 1
ト ルの知	81F電視	ハイボーション	_
1 10031	Bit & M	TU 2#	
トルの場	82F電報	エリクサ イ ジスのたて	
1 405	B2F i. 70	ブラチナハンマ	
1 1000ill	82F宝箱	バッカスのさけ	_
1 100 A	100 2 30)	かめのこうら	
トルの湖	B2F宏简	しろのかおり	-
11-0011	B. F - M	フラ・クホ ル	
F ILOSSE	83F宝箱	ブラチナハンマー	
トルのル	Bean	77771711	
	B3F \$18	くろのかおり	
h 1600 v	克斯·斯	てんくのあくひ	
ドールの説	83F宏雅	リリスのくちづけ	
PRO AVV	ジャリハイアサントは、DVI BIFを測定器	リハイア かみがみのいかり	
MINON ALLE	日本の研究的	たいちのトラム	_
WW FORM	BIF本例常體	フェニックスのお	
17 14 t D. S	B 1 St+ 1/2	ほっきょくのかぜ	
100 4 AVA	825余格	ゴーレムのつえ	v
1 11 to 10 10	H21 1 (1)	しろのかおり	
パリム トの河島	BZF宝丽	バッカスのさけ	444
パンム・トの河自	B2F宝箱	チョコボのいかり	-
パルトの消息	BZF实验	かめのこうら	
パルトの同意	B3F101911	エウリニトスポウ	
NUC FORM	BSF宝箱	フェニックスのお	_
10.01 MV	(i) . 4(i)	エリクサ	
NA FOR	FOUND FIRE BY	270	
	B2F宝精	10000年ル	
トカのトル	1/ ±17	1000キル	
ドガの緑原	B3F左上房司宝箱	ライジングサン	
	日4 1 4 年間	ラストダカ	
ドガの利取	B3F左上房可密箱	しろのかおり	
1 500 a	ede Lan Em	チョコボのいかり	
ト・ガの洞窟	Baf宝箱	フェニックスのお	_
1 500 6	ote i di	フェニックスのお	
	B4战斗后从下 - ガ处获得	エウレカのかぎ	_
トカの一章	R. ・・ウネケギウ	ンルクスのかぎ エリクサ	
古代のFの進音。 ・・の の・	最初のプロア宝箱 ボドのプロア・石	エリクサ	
	2番目のフロア宝箱	クリスタルのたて リリスのくちづけ	
, . W W.	5 070 Z 2 M	クリスタルメイル	
LARDEDAT !	2番目のフロア宝箱	クリスタルメイル しろのかおり	
"D D .	温のプロアキ項	クリスタルのこて	
古代の民のほ名	3季号のフロア宝箱	クリスタルヘルム	
00.	○オ のフロア生前	ブレイクフレイト	
古代の日の地方	ペポーのフロア半前 3番目のフロア宝箱	ブレイクフレイト フェニックスのお	_
-O O +	第三のクロアキ第	チョコボのいかり	
古代の民の建立	3番目のフロア宝箱	ダブルハ-ケン	
0 0	1等Fのフロア・箱 4番目のクロア宝箱	フェニックスのお	
	4番目のプロア宝箔	守りのゆびわ	_
*******	5章。のプロア京都	ホーリ・ランス	
古代の屋の連言	5番目のフロア宝箱	12(0)280	
***のドエウレカ 特数の形エウレカ		ふうまので チョコボのいかり 「	
学長の地エウレカ		しろのかおり	
1		U-3/11/07	
112 2006.1	19★双略人行道★		

_	_		
场所	祥鄉位置	道具名	香注
型をのドエウレカ	身味点作 玄鹟	エリクサ -	
見をのでエウレカ	82F去 之序 动宝箔	しろのかおり	v
参照の地エウレカ	B2F中央的宝箱	リポン	まつすけるにごし最終・ニンジャをつ
以近のエエウレカ	在與B3F單語	しゅりけん	-
意思の地エウレカ	B2F右边房间宣籍	しろのかおり	
25の~エクレカ	B2F岩边埃山宝箱	チョコボのいかり	
対形の地エウレカ	B2F右边房间宝箱	フェニックスのお	
ニそのニエウレカ	右側B3F型箱	エリクサ-	-
いのの・エウレカ	ERBS AIR	しゅりけん	
景脈の地エウレカ	右侧B3F宝箱	フェニックスのお	
**の~エフレカ	B4F	えんけつりん	アモン出版
景脈の地エウレカ	B5F宝钢	全ての様	
息色の地エウレカ	BSF	マサムネ	くのいち出現
なきのコエウレカ	B5F宝箱	フェニックスのお	
単語のキエウレカ		エクスカリバー	ジェネラル出現
景をのでエウレカ	B6F 新 经球面	ちょうろうのつえ	スキュラ出現
"トの・エウレカ	867 of 16100	ラクナロク	カ・ティアン出収
党をのにエウレカ	B7F常籍	エリクサ	
景折のセエウレカ	B7F宝器	エリクサー	
場をのデエウレカ	B7F宝箱	しゅりけん	
、最終の地工ウレカ	B7F宝铜	しつりけん	
クリスタルタワー		リリスのくちづけ	
クリスタルタワ	63 d. M.	エルフィンホウ	
クリスタルタワ	16次保管箱	チョコホのいかり	
クリスタルタワー	1F在制密箱	チョコボのいかり	
クリスタルタワ	1月左侧多額	しろのかおり	
ク、スタルタワ	500 年 100 年 100 日	1.40A	
クリスタルタワ	25宝银	エリクサ	
クリスタルタフ	车性期	フェニックスのお	
クリスタルタフ・	2F官销	エリクサ	
クリスタルタワ	3F # 18 ²	エリクサ	
クリスタルタワー	4年常和	フェニックスのお	
クリスタルタワ	10 克耶·	しゅりけん	
クリスタルタワ	3F宝额	フェニックスのお	
クリスタルタワ	in staff	エノクサ	
クリスタルタワ・	3F 3118	エリクサ	
2,291197	PA 200	フェニックスのお	
2,291197	6FEM	クリスタルメイル	
2,29,097	21 五元	クリスタルのして	
2,29497.	/F室箱	クリスタルのたて	
2 29297	24.5.00	フェニノクスのお	
クリスタルタワー	7FERA	クリスタルヘルム	
職の世界	左下プロック宝箱	リホン	サンテクロ ン 1/1
成の世界	右下プロック宝箱	リボン	サンデクロ ン団収
O 4	イトプロノク主命	リオン	ザンテクロ ンノハ
場の世界	差、プロックを事前の宝額	リボン	サンテクロ ンエは ちょ角を要遣

当头要疼明的是,这些规技在使用的时 姚岁和卫"系统的内部国界、所以各使用之一会多效 导剂化的应去可以被各给其他人。 **与会使多些的难度和平衡性寄生相当大的改** 变 处聚各位玩家赛政体靠自己的力量冲关 的话 请器计以下这些内容。

魔法增殖

8 甲 身上,直接 个队员 2 所有的 魔法全部卸捧 或者这个队吊身上根本就 夏 果想给多个从户配备 样的装备,或者使用 有魔法。接下来按以下步骤操作 147平主祭单、首先选择队州乙的魔法画面。 2.許裕 交換" (こうかん 均令 然后在 选择交换魔法对象的时候将允标指下队员 田 新馬特付B键退出 定要接住。。这时

好共の有度点や地。 3.再终于标指向队员之魔法的 はずす"这

一项 这种操作效果更提供B键 . 接下A 键 这种模型员工的维法栏内基来是没有许 要让上步转0.05转左右,如果没有进入旅艇 何魔法件 但是将元礼移动到队员乙的魔法 装各件的话效算成功了 斑视B推身出。两 行甲字囊的地产 社会发现期望内会出现魔 岳 **アイテム** 教会发现原先选定的道具 去的解释 而且位置和队员甲是一样的, 计 以《的境节 》一个。如此反复始初,可将进 如识 脉形甲的第二样基 个魔法是ケア ル、形し在队员こ的栏里同样的位置也会出 现这个是法

4.这时候可以松开B健了、然后将队员之影 聖 「除職 的魔法卸载下来、每个魔法都可 ま 有で这些演算、像ラ ケン这样有属性 以知载无数次。魔法复斯大法大攻告成。

身出队员之价瘤法栏之后, 魔法增殊税 拉可,,有去食钱 加根大家 商贷得自己者 令 (略 用这块可以解决提到之象。

世BJG 可以复制消耗性道路, 如回复 剂、不死鸟之尾等

有# 要特包要制的观点装备在·个队 消费道具增殖

游戏里与客礼装备是 g有油含物的。 fit 如凤凰尾毛或者圣灵药这样的珍稀准典,可 ム用水介もするPP 19946

首先要於夢雙別的演異放在演異样的最 上 相 然后随便进入 场战 +1 为了安全起 星。还是找一些比较容易对何的数人比较好。 进入战士之后 立即武器 "アイテム", 使 用道非 将平标停留在要复制的语具上 定航符號·排 , 被A的同时要转上。 A 具数量增加到99个 这样的话即使是非类品 也可以为醫療制 えか攻击 回复符子提端 助道具新可以御容易地母育许多。将一些贵 亚洲具聚型之后会类铁、是 个不错的方 SS紹可以得索易地打倒。

FF3最大的魅力所在,就是各种职业的搭配使用。不 计23个职业的搭配不是简单按照排列组合的方法计算出 等的。 证案作除了要根据游戏中特定的一些剧情选择取 击显得比较有优势,可以避免队伍中人员的伤亡,减轻 サラ外、到了游戏后期、如何选择转职成为一个值得研 strong #46

和FC版不同。DS版的转职是不需要任何"职业点 数"的。只要获得了该职业、玩家们就可以让自己的角 **各な不同取り何変同鉄路。除て在装取さ后書等打几** 结战 1. 香花一下之外,没有什么太需要丰富的地方。而 且"适应"的过程只是进入战斗,逃跑成功也算是"适应" 7一次。到了游戏后期,随着角色们等级的上升,他们在 升级前后的能力变化也显得不同起来。为了培养出自己 心日中的角色、抗索们需要在选择职业上下一点工夫。实 际上也不一定是越到后来取得的职业越有用,有一些初 期职业练好了也会得到很不错的效果。以下是笔者对 自己经常使用的职业的研究



可以使用的無法制力

在DS版中成为初期职业、但是能力并没有下 降。除了敏捷高、逃跑起来十分迅速、放在队首可以不 用钥匙开门之外,其能够在敌人身上盗取有用的道具也 是很重要的一点。这一点越到后期越体现出重要性。因 为像复善的フェニックスのお 可当作攻击武器使用的 進具なんきょくのかぜ、起辅助作用的かめのこうら等 请其都梁游戏里买不到的,只能在打一些怪物时掉落。 或者在战斗中伦到。随着熟练度的上升, 盗贼能够从 价人身上偷到的谁具越来越高级, 所以这个职业到最后 **粘值将使用。**

也加暴动随助。中政即业。在DS版里、经套使用证 具的加成能力被强化,无论回复性还是攻击性的道具使 用效果都是别人的2倍。使用火/冰/光的书本或者字典改 击的效果基本与火、冰、营一种魔法的威力相同, 在中 盤长老之本内打哈因的时候、暑准机会使用なんきょく のかぜ/ポムのかけら/ゼウスのいかり、可以给他造成极 大伤害、如果使用威力更大的ほつきょくのかぜ等道具 而于中贫属性的话,可以将其秒杀。



这个职业在后期可以使用的原因只有一个 他可以 用挑拨来吸引敌人的攻击。所以这个职业的用法也就比 较怪 必须将此人放在后排,两手各装备一个届《最好 是水晶质)。这样在挑拨放人之后就会将敌人的火力全 部吸引过来,而且使自己受到的伤害减小到最低限度。如 果让白魔为其加防御力,那么推京人就可以在队伍中充 鸟吸引火力的人肉棕靶,从而让其他人放心攻击。当熟 林摩提高型 定程度之后,即使是暗云也可以被他接拔 至1年17 点 数1,315



格斗恶僧侣的强化版本。常者看中这个职业的原因 并非他们的格斗能力超群,而是因为他们的体力15分 ら)是各个职业最高的。在升级的时候、他们的HP增; 长量快。尤其是为对付隐藏的铁巨人而磨银的时候。 在将近升级时将所有人都转为空干意,升级后再转回 来,不影响其他职业的熟练度,还能提高HP。最后可 以将HP提到9999。



这个职业在后期最有用的地方就在于"跳跃攻 击"这种特技。对于一回合多动的敌人,这种攻击不

母可以给他们治戒大的伤害,更可以回避掉一半的攻 击。到了后期打错由。 黑暗水晶和暗云的时候,这种攻 负帝同爱的队友的负担。

在后期打古代遗迹、暗黑洞窟等地方的时候,使用 "暗黑剑"对于那些平时受了攻击就分身的敌人有特 效,虽然会使自己体力减少,但是一次可以攻击全体敌 人,也算是比较值的。使用这个职业的前提是身边必须 有高MP的白魔法师或者异药。

- 論業人

召唤魔法有组合效果, MP高, 是这种召唤到亚的 优势。他们召唤的利维亚桑、巴哈姆特等召唤兽的威力 比幻术后要高、给教人提伤大、有附加数果。在后期取 漢本級召喚療法之后、勢可以未改使用这一訳を了。



这个就不用说了,可以使用高级魔法并不是他们的

专利、高MP才是这些职业的优势。以前一个黑白魔道师 只有可怜的三五点MP到了这2个职业就变成了10多点。 在战斗中可以一气用下来,另外他们的知性与魔力的高 涨也使他们的魔法威力更大。到了后期因为高魔妨的敌 人比较多、赚人的用处稍微降低。但是等师绝对是不可 心的随队里医、玩者必备。

这个职业用好了的话就极有用,反之亦然。他们的 优势在于使用辅助性魔法(唱歌)的时候可以提高全体 队员的能力,而使用攻击性魔法时又可以按照敌人HP的 比例损害敌人、敌人HP越高、受伤就核严重。在对付如 铁巨人等皮摩加多而且物防囊防器高的敌人时,比较有效 型、豆要你肯该我。他们全是攻击辅助都很在行的高手。

拥有最高的網話 ・実現最優打を歌

这个阳业的最大优势是高速度,高速击数,在对付 负括暗云在内的敌人对都得有效。而他们的转技"投 棉"配合尼君专用的手甲领。可以给敌人造成防御无视 的巨大伤害。但是他们防御力低、被攻击后容易受伤。 在對付導效时必須配合同雙層法。

和FC版一样,属于前期殉熊、后期英雄的职业,但 是这回也太靠后了——他们的能力直到升至99之后才展 现出来,配合洋葱装备,对付赊铁巨人以外的任何BOSS 都沒问题。洋葱装备是通过打三色龙而得到的。 想收集 的话就去铁巨人那里刷吧,注意别差到巨人就是了。

托帕帕长老的来信

· 七官还好吗? 拉干们表体都还好吗? 自从你们踏上旅程之后。 森的

· - 貞赦不下。不要勉强自己,加油吧。 · 推拔的乌尔村 蒙凡天、有个高人朱利村于里。 他是转着油行鸟来的。

这种旅行方法张明智、希望你们多知法意。 · 孩子们也在探险 最近科里的孩子们经常出几根验。希望这些孩子们能

够辛妄。不要只用自己高兴 鍛冶师塔卡的来位:

· 黄草虫运行吗

黄莲虽身体还好吧? 作在这次核行完成之后一定要回 春啊·家里纳工作还有好多要做呢。不要太委员自己?

▲灵引发的辐助终于告一按器了,有空的话, 还是来 村平春南北 · 62104#1

新几天,为丁号我做造需要的秘笈,我去了一起矿山。 张久没有去了,四来之后我都觉得自己老了……

莎拉公主的来信:

网络斯廷封约

图格斯,还有太京、都还舒鳴? 我和父王还有接望的 人们解很好 偶尔有时间的话也需求看看我们赚 . A W.

这些天过得真是没有意思 哪怕是到外面的世界,只 其智一次除水好啊! 什么對核帶我一起去呢? - 推送的萨森城

自从全部封御之后,将里的一切都恢复了世界子 这 些都多亏了大家的努力啊! 希望大家平安无事。不要为我 趣心, 赔偿你们的旅行吧

希德的来信:

· A400 8 很久以前,我驾驶飞空艇来到这片大陆之后,与你们的大 妈相遇了 我和什么的大好了是 电钟缘纸 呵呵呵 · E # 55 5

我和你们大妈的第一次约会,是在一个叫某沙尔的地方。那 里比较偏僻。而且当地的疑罪十分好吃哦。 · 你们的知事财政

你们很小的时候被逃到不断的家庭里被暴、杀核你们的人 母不同但是都把你们在穿成化身的人才。

4位 基等等的来信:

• 好久不见丁 哈哈哈! 大家身体都还被摩吧! 感谢你们前几天放我 们就离除境! 我们在麻烦的时候应该互相帮助啊!

· 男者的心符 作为员者。-- 友妻时常保持健康的效态。吃好睡好。 是保持健康的方法。长此以往,大家的身体 - 主会很好的。

· 年級財長的冒險部 在我们年轻的时候、曾经到海中由游。那个时候,我

们看到海中有个巨大的影子。那究竟是什么说…… • 具在的用者

真正的勇者一定拥有真正的伙伴。时常为伙伴着想是 族童要的事情。一定要好好对待自己的伙伴哦。

阿鲁斯的来信:

· 阿尔克连针吗? 阿尔克最近还不错吧? 萨洛尼亚城真是太大了,管理 起来真是不得了啊,我会努力的。阿尔克也要努力啊! · 后来的萨洛尼亚

自从父王逝世之后,我逐渐学会了自立,最近的萨洛 尼亚城,已经基本上恢复中静了。如果你们站近的话。 一定要永达里看一看。

· 磷磷锂号用得怎么样? 職職場予即使是遇到侵风,也能够維续前进。怎么样 在旅行中报有用吧?

读卷书信中包含的部是朋友们的错误。在改完这些信件 → 斯、特会有重視不耐的事情发生、注意 从游戏开始的时 健,就要养成经常给NPC和身边的朋友们写信的好习惯。



MATERIAL

66年 在Gase T 2中没有在时,但是《本格斯特系的世界

The second second

在72小时模式中达成结局A便可以开 间模的"黑时模式",完成黑时模型之 设施开拿""模式",或水无限模式。 在宏度模式中唯一的复数装置室符

下去。開此也可以将其非为生存模式。 在无限模式中、每过100秒钟。你的体力 独会自动减少一格。因此、你必须不断 推去寻找食物补定体力。但是由于南部

国際:電別別級の保証長と報告で 样、選定後出場表来更复別情報機一次 为在无限模式中的食物是只能取得一次 自動化。你不得不能抽資場的每一个 角落。旅客你提找到的每一份套物,并 且是力量免受到物容。

开始无理模式之首的准备

首先录好能等把你的角色升級到 直少40级以上、最好能有50级。 造帶 約額你才可以获得最高的每上限。 執章並具低量、并且学会所有有用的 装值。由于宏宏機構立中你的角色基 不包装得牌以真升廊的。 最此別復題。 将男人物升级时补消体力第一级定案

走剿横式中的激人

原工學學說如的各个9000之外。 輸取申前來存者也会在无限模式中作例 能人出源:可以提,在无限模式中,除 了你自己之外,任何一个煤动的构体解 是他推的,一般波敏敌人的出现时间和 相所是而定的,就被敌人会掉落一些豐寶 聯高,所沒有必要主導格。

動大學序法利用強制

在无限模式中,书籍是撰当黨要排 道具之一。教到一把張力的武器(例如

Dead Rising 前线报道

《房房产课》的典据发音已经有一 等的问了,日期的发售期也日期他近,像 上汽车的实金们还要等待一般时间才能 高测达个游戏,我们这些人真得要感到 等发示是,在日原的《房间产院》即 李哲子自己始作品有什么证价即

一一请何大家介绍一下, : 別向戶域 > 油鐵煤工作是如何开始的。

同事權主景初的时候,基制作人都施先 全一起大家制作出这样一部"不只高矣 日本,有是要在全世界解除政的部僚"。 为1的策划就这样开始了,要们追溯的 "有",实际也是一个世界是原始主 建立对种过激的表现和情形演出。 建过种种过激的表现和情形演出。

——以個尸为主题的游戏,这么说,都 生化危机。提相似嘛。

賽單《生化於祖》是严格制作的游戏。 資《即用严键》是严格制作的美国原理 第 (奖)。

河岸區主人会的伊宁省上北東安守斯學 著(笑)。

即同國在防衛定游戏美型的財業,製作 在策划制作时就不对有人製出。"追加 有点像生化了。还是这样戰略",號帶 有效性化仍然

消費圖等,海外的游戏記念學很喜欢都严 達个主要應。在E2裏出的时候,他们对這 个游戏的來源無度論說们很大的無助。



——游戏中尚现的餐厂款目前实比以前 要多很多。

三等層不效能、随着游戏的推進、主人

公的能力金融等級的上升裝導长.这样: 的搭量將他会支咸湖有塩八一般的力量:

河野國德門中市女物,京的人學歷距彰 刀子,在被這样的個門問題他的計 真專得一種加入總數的鄉貨(質)計 前門國志抱名的東計報念中。但戶戶至 是最前等的數人,与其正加充效。 但是身体維持人與其形正加充效。 如一准強計在开致游戏的時候無賦了底面。 Memoral

海野疆底的未说。 他们创价对总的原金 是一条商业资的游戏"。 游戏的则信以 是一条商业资的游戏"。 游戏的则信以 将开始,玩像可以在影戏中自由行响。 该用款计可以在影戏中自由行响。 在影戏可以加强多等像。 不过该有的映 明示是明节的,如生符必要价一些有。 意物,或需这些示而的原传。 还等满规 一定的条件。 为准数效效何面,所以真

因为是XBOX360 K以能表现出这样的效果

──为什么这一次选择在XBOX360上操

则书集,就是Eccester,对使用这些 學 対你的冒险有领人 呼助, 提到 斯林宇的最为普遍如 · 大概事情》 / 地名来 · 他的别 · 时间连接,定到

8地下,可以利用烹饪过一功能。有多 ※ 依護等等數件等達要指於例:

家事事務出數

在无理模式中你是不管持续的。 8章长时间地开着你拼 NASO, WALL - MIND RESERVE 活力。相当于真实制度的基 ,再加上海域时间,推着对他的 380毫一个小小的考验…在这个使 长的过程中,由于含物是有现的。所以 **帐不能像在其它模式中一样,追求要使**

之能够使食。 之后, 好的方,更找个安全的笔 快消转 了再出 "打攢",流样 全接到 但是国家出市使对只有 第一条, 等特过港中你也许会弯开 **建原基当第一些别的事情,但是**也别 **美了及时所需,不能放弃唯一大维食物**

家職模式的家籍

首先,有几项游戏或就是只要有无 **国籍式中决划的,例如有第5天。存至7** 地的玩家比較成績,看看谁的求生本领 最高强、具首在网络上巴维有各部时间

具御关的书籍,使其和久度值升为为他。

itierier Design

Protthey.

1.00y	以下物品的耐久度三倍 Fox La	ser Sword Soutted	Beer	Movetty	Mask	To
	Cube Boomerangee Rat Strok	Res Saucer				
115	从下标。的新久享,信号zeto	Bar Strateburg dee	Pidi	Acres 4	occer	Be
	Bow his to Box or organ	ignor habe				

在福田、万里之地名 > 與三四的即近 表示构现的时间,严阳后的简色表示预览的意

野山が耐久度 情 いか おいe fledyetommer i x x calab Pipe Excernor Saw Bladens Plyaroot Pone se Sicileses Hedge Transnerses

以下物品的耐久度三倍 Bass Gerry Acoustic Guitar Electric Gotter TVee HDTv++ Skareboard+++ Bowling Ball++ Small Changew+++ · 你懂·你看得个种情点。3 以下物品的耐久度工机 Chaires Scop Fonce Painting Stylightes Stee

Type HOTVer 自行车耐久度一倍 井获得一个斯技能

" to go the to hope you iir Book A-Lot, W

以「物品的耐久度 倍 source Mood Croover Bastre Asio Fire Asi Katano Sword Ceremonia Sword Saw Bindore Sickingsee Hadne Summorsees Charlistens Sonai Charlistenses

食物からそが体と増加りる sciencese Consum お機能は 参加下立

会かりまたとは一切たり

打倒備戶所获得的PP增加2596 Autor Mount 5 でのかかり度 他 Livers - Coon Puch Broom Bucket Garbage Cor estivia Magazin Shampon Fire Food Hander Payor Use Bucker Sickleton John

Mower Hedge * reneral shows lead Ton B. a Smokestack Marbox 与章存者相关的PF分数 发现幸存者 将他们语会要卫室等等) 增加25% and Blanca

製造 ・1型 ロエ きゃく 差示 x きつがり Q 食 不 ご存的 点的 で直上就能の 大京とち 研修とした経路地で大点 Brainwashing Tips 在支撑任务A Strange Group年 打倒邪教首领之后能够获得这本书 效果是

让你护送的幸存者变得更加勇敢 战斗力增强 A ARLEST ATTOM D WOLFRESS, 包括螺旋構文本件 公里県福田 A STATE OF THE PARTY OF THE PAR 在主持与各The Hatchet Man中下側克里夫之后能够得到一把钥匙 打开他的

商店旁边的 个小房间 从中救出一个幸存者 并且找到这本书,效果是 技手攻击力提升

尼州马科·美国特殊动物(约里)

在游戏中可以找到一些书簿。 每本书 省金上福祉重新中的一个交换、按水道性

领在书籍基本建筑作品领领的。 侧侧 排并使解析例久度,或者推加食品形件等 明时天有与这本书能相关的说典时,则这 **举其告诉上帝皇示一个符号、皇示书**



W. WHIStelnerics, Enerty **多型得到的小电镀、游戏中最强的近域的 第之一)的耐久度被高为三倍、**如果同时 法中再本验证够让小电错的耐久应该 富为九倍。何时拥带三本更能变为二十七 之多) 这样的语。基本上可以用Small

办便大家查找, 在下面的列級中标省同



(實施計畫) 香茶体 "如此此处宗教

河野聯個户的地作是很远转的。海莱

演算出游戏内容的能力。最需我们

有巨大零量保证的

游戏中人物的动作的物品的种类等 化供收率效。 尤其是为意则《政部》 **治》中部产的新量问题、现行的定线中** 機率官、从減無、機们可以够做到條項 前审量之大。

> **销国人物动作和物品外典确实很多。这** 制作的时候更复修改,最后的成品完全 限以前不同。这种情况实是没有强度则

> **玩要亲顾到那个方面,但是这方面也不** 能落下(苍葵)。两一种刀具还有几种 使用何方法,只第一回的证典无法满认

同門圖崇你的經验值和等級、接 进步之后,还可以重新玩玩。

河南舞舞为散雅教育, 所以必须拼合才 **师的作法,当主角升东而变得强大乏后** 文写以去解那些敵人报仇晉傑。亦學問



河野爾在游戏剧情中,业人公和任产在 复杂的建筑设施中典能、他们考虑到他 但消差军人、警察或者记者、部局为7 正义等行动、驱动划人的人、为了和谐 液构自由衰配合,最后决定用记者这个 顺业, 他的领机也是有趣的要求。 在领 四周有时候规划、旅游也是种能不好

康惠的事情(笑)。 是沿坡向大车装一板地个被线商类

三甲田(男伽巴拉)是田等与其他当该只 指御根不相同的,新美彩的游戏。 改良资 WC ME IN

角色,性特各异、对于主人类的巨白中区 三澤伽密游戏量。可以省由地伙许多种 事情,这一点领服别人。另外在游戏中 与一些以前日本的游戏相比、上手的时 间需要多花一桩。在这个充满宽岩彩道 都的世界中。按显信大家一定能在游戏 中被剥许多乐趣。游戏的重复任景高。 所且各人都可以找出自己的一套打法。相

服計也是件不错的事情。比如排涎版象



新勢力、物感新勢力、業机差、SO COOL TOYS

总力报道。赠品本期华丽的送出口级迷专用的冰晶水透彻研究,同时还有关于即将发售的《珍珠钻石》的《口级选5》再度登场,本期将对口级妖怪新作选行 在游泳池中好好享受口袋妖怪带来的乐趣吧



三大特輯



次神话/大系上市情报。海内外雕会密集报道,更多强的调制综合报告,MG GUNDAM F91抢先接触,至斗士高特照策划——Fate/mtak / 海内外雕会密集报道,更多强的特别策划——Fate/mtak 內容新鲜體品9月初全面揭晓

口袋迷(5)

■30 价:18元

接受邮购

■定价:12元

评06沙差号 明月13日上間

TOYS(B) ■定价,9 80元

格·罗·邮购

TUTA

等次发售縣会直得超赞阅应,火燥的销售常巷整个市场 引伸低头雕消风格的至颧杂志 大厂商最新品票额发布,链过定会遗憾终身 期正值SoCool / 開年 10 . 屬时細多順流資讯让你目不順推 、洞察每一个最新时尚筑湖

伊光堡.豪华斯附强男主角招牌挂饰收藏住品 对话,关卡难点,隐藏视技第一时间全公开 游戏史上第一个满分RPG游戏

,DVD

,游戏系统攻略

戏消息大公开 戏的系统和秘密 全面直击任天堂发表会 钻石》冒险手册 卷首特稿为《口袋妖怪 ,是新作发重前的必读专顺 . 全面解读最新口袋妖怪游 东京游戏展 稔



COO 2006年1 80 應(10)期

堂机 沐64期

■定价:5 80元

邮资免取

的人物播画设定 集人气最高的《鬼武者》系列之精华 、制情解读等,还有精彩DVD附送,值得收職 、故事年表、开发者访谈 融合全系列

■定价:19,80元

上市热委中

料大详解.附赠DVD精彩光盘无敌超值价22元 集、珍贵人设原画首次最光、从未公开过的生化秘密密 不朽的系列大作,吸引了无数游戏玩家,详实的资料的



■定价:22,00元

接受邮购

电子游戏软件 2006年第1~18期 9,80元 27-31, 34, 36, 38-43M 9,80元 电子天下・掌机迷 第21期, 22, 28~28, 30~49期 9,80元 第51~62期(50維己多來) 5.80元 口袋迷(5) 18元 19,80元 声优写真志(新 12元 游戏批评06秋季号(新) TOYS鍼(8)網 9,80元 SOCOOL第(12)期(新 15元 19,80元 鬼武者 幻魔戏本 **非戏批评06事季号**、 12元 SOCOOL第(1~12)期 15元 TOYS第(1~8)期(5個已無效 9,80元 最終幻想XII完全攻略本(₩#II) 24,80元

联系电话: 010-64472177/64472180 邮购地址: 北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编: 100011

定价: 9.80 元

全国上市热卖中!

特別策划

命运・轮回

Fate/stay nig

精心打造丰富内容

强殖装甲凯普 调制综合报告 梦幻拍档 迪斯尼与皮克斯 COSPLAY魅影誘惑 胜上的为 放课后的补习班装甲核心套件 2006中国香港动漫节

2006东京玩具展 1/48花之流星SPT-1.Z-001

MG GUNDAM F91 香斗上金衣神话 天琴座 大系 · · · · ·

大空魔龙超合金魂 -力能快+老 志上限定EX合金

指环 巨蝙蝠侠/铁血战

新栏目诞生

视觉革命/ 弄潮堂

更多精彩内容敬请关注《 TOYS 新玩意》第8期

胸清注明:"ICYS酷玩意8" 编: 100011 联系电话: 010 64472177/64472180 邮资免取

新作游戏发售表

	PS2		
CH 10 7 0000 P 27	C 140 C C C C C C C C C C C C C C C C C C C		
SIMPLE 2000 # 41 vo. 107	S MPLE20000 J Z voi 107	ACT	DBP
THE炎之格 + 攝长	THE 火の格斗器大		
後客對心—明治到客沒浸罩—	るろうに到心 - 明治到客項漢字 -	FTG	BANPRESTO
炎上, 京都轮回	炎上 京都轮回		
PlayStetion2 the Best 决战3	PlayStation2 the Best 决战3	ACT	KOEI
19.1	ゴッドハンド	ACT	CAPCOM
大会市	大奥记	SLG	GAE
100			
EA SPORTS ANDROS	EA SPORTS NHL06	SPG	EA
€ px 1	カオス ウォーズ	5-	. 5 At
 Lossitette e 			7
hscr//G L Voi 2 念君之声	hack//G U Vol 2 君想ノ戸	REG	BANDAI
\$ 20 es c	APPLESEED EX	ACT	SEGA
少女的事情	乙女の事情	AVG	Ninestox
九.龙妖魔学园纪 稱临	九龙妖魔学問記 リチヤージ	AVG	ATLUS
三国志11	三国志11	SLG	KOEI
世書世纪2500合集	セガエイジス2500 テトリスコレクション	ETC	SEGA
政府采业	风雨水包	AVG	FOG
Factor .			0.5
发味Z烟发 NEO	トラゴンボール2 スパーキングネオ		18
TATION.	-fo year and record		
水河世紀2	アイスエイジ2	MOZ	1 10 1085
The same of the sa	7 170-171		
車手 Terty	トライバー パラレルラインズ	RAC	AQI
托神-剑刃战士-	BLEACH-プレイド-パトラーズ-	A . f	SCF
7044- By9786 II -	TO THE STATE OF THE PARTY OF TH	The Party Name of Street,	307
Gift -prism-	Gift -prism-	ALT	on 15
Gill =prisites	Girt =prisint=	74	201 - 15
動作学院 月光景	等生学因 月光录		ASMIK-ACE
			ASMIK - ACE
美人鱼-檢锭	マーメイド・プリズム	Seco	
乔乔奇妙智险 曲灵血统	ジョジョのをけな習たファントムプラッド	ACT	, NBGI
网络于之馆	市林・の当	AVG	**
水的袋荷2 绿之记忆-	水の旋中2 峰の北北-	AVG	KD
Physics and the second			
To the second			
天使之難	キャプテン賞	SPG	NBG)
天使之誠 西非 异糖磺胺甲	シムーン 発養療改多	SPG SLG	NBG) MML
天使心臓 西非 异糖磺烷甲 封印的RIMAJOHN	シムーン 発養療改争 対印のリーマージョン	SLG	MM
天使之類 西申 异糖磺胺甲 封珀的RIMAJOHN 火影影者—竭人—本叶之魂!!	シムーン 発音療改争 対印のリーマージョン NARUTO-ナルト-ネノロスピリッツ!!	SLG	NBGI
天使心臓 西非 异糖磺烷甲 封印的RIMAJOHN	シムーン 発音療法や 対師のリーマーション NARUTO-ナルト-*ノロスピリッツリ ブリンセス-プリンセス	SLG	MM
天使之類 西申 异糖磺胺甲 封珀的RIMAJOHN 火影影者—竭人—本叶之魂!!	シムーン 発音療改争 対印のリーマージョン NARUTO-ナルト-ネノロスピリッツ!!	SLG	NBGI
天使之臓 元命 幹糖療成争 付印的RIMAUOHN 火勢起書・鳴人一木叶之端!! Princess & Princess	シムーン 発音療法や 対師のリーマーション NARUTO-ナルト-*ノロスピリッツリ ブリンセス-プリンセス	SLG	NBGI
天使之臓 元命 幹糖療成争 付印的RIMAUOHN 火勢起書・鳴人一木叶之端!! Princess & Princess	シムーン 弁書素改争 対印のリ・マーション MARUTO-ナルト・ネノウスピリッツリ ブリンセス・プリンセス 場たちのアプナいを専行 仮面ライダ・カブト	SLG	NBGI
天使之誠 天使之誠 市會 异葡萄战争 专到的RIMALOHN 火影思者—鸣人—宋叶之琥!! Princess & Princess 公主们的危险故学时	シムーン 弁書素改争 対印のリ・マーション MARUTO-ナルト・ネノウスピリッツリ ブリンセス・プリンセス 場たちのアプナいを専行 仮面ライダ・カブト	SLG ACT AVG	NBGI MMV I
天使之識 西季异糖療法學 付別的別MALOPIN 欠點起書-個人一來付之國目 Princass & Princess 公主们的危险故学时	シム-ン 弁書療故争 対印のリ・マ・ジョン NARUTO-ナルト・ホノウスピリッツリ ブリンセス・プリンセス 場たちのアブナい 故事后	ACT AVG	NBGI MMV I NBGI MMV I
天使之襲 有學 跨鐵機然争 村即的用MALOHA 失態思書-每人一木叶之曜!! Princess & Princess 公主们的危险似乎时 "键面括大学 不公工抽签	シムーン 容量療成や 好的のリ・マージョン NARUTO-ナルト・ホノウスピリッツ!! ブリンセス・ブリンセス 婦たちのアブナい 放逐后 仮面ライダ・カブト くじびき アンパランス	ACT AVG	NBGI MMV I NBGI MMV I
入使之間 売かり簡単級が争 付別的同MALO-Ph を発表・個人一本や之間! Prinoss & Princess 公生们的危险故学时 個別点人等 本公工抽签 美別の重EKA	シム-ン 平音景談中 計印のリーマーション NARUTO-ナル・ホケのスピリッツ! ブリンセス・ブリンセス 終たちのアブナルを導着 優面ライダ・カブト くじびき アンバランス シャイニング・フォース イクサ せロのペッ章	ACT AVG	NBGI MMV I NBGI MMV I SEGA
大使之間 而會 非蓄壓放弃 有會 非蓄壓放弃 對照的和ALAOPN 來配差事場人,本件之應!! Princoss & Princess 公主目前的指統之時 型面放大學 不心正始告 発明力量即从 學之使度 報案定人	シム・ン 非書級は 対印のリ・マ・ジョン MASUTO・ナルト・ネッドスピリッツ! ブリンセス・グリンセス 総たちのアブナル 旅途后 仮面ライダ・カブト (ビビをアンバランス シャイニング・フォース イクサ ゼロのペ・収 連貫マスタ・・	ACT AVG	NBGI MMV I NBGI MMV I SEGA MMV-I
大使之間 再即 沖蓋機故中 村別的内M人の一N 大能形書-個人一木叶之頃!! Princess & Princess 日前的 能致能學时 類面級人事 來物力重形KA 學之使機	・	ACT AVG ACT ACT ACT A-RPG S.G ETC RPG	NBGI MMV I NBGI MMV I SEGA MMV-I MAGNOLIA NBG
大使之聲 光章 计算数点令 特別的机体ALO-IN 火配影響-導人	シム・ン 年書最終を 計の引・マ・ション お地域ローチャー・ボイテスピリックリ ブリンセス・ブリンセス 電たちのアブケー・塩が云 従生ライダ・カブト くしびロ アン・バランス シャイニング・ファ・ス イクサ ゼロのい、唯 豊富マスター テイルス オブ デステイニー はびねす	ACT AVG ACT ACT ACT ACT ACT ACT ACT ACT ACT ACT	NBGI MMV-I NBGI MMV-I SEGA MMV-I MAGNOLIA NBG MMV-I
大使上聲 超级 亦會 計聲 超级 均則的相外人口內 火型尼車一場人一水化定應!! Phinosas SP new 企士印的整線中時 學本人學 等工程度 發達成人 参加 特別 等工程度 等工程度 等或少量 等工程度	シム・ン 年暮最終を 社ののリ・マ・ション 以為ばいうをみト・ボルラスピリックリ ブリンセス・ブリンセス 総たちのア ブナル 旅店后 製造ライダ・カフト くじびき アンバランス シャイニング・フォース イクサ ゼロのペ・ペ 直要マスター テイルス オブ デスティニー ほび 和 は 所 後 18 に 先達 人 本 声のの	ACT AVG ACT ACT ACT ACP SLG ETC RPG SLG IAB	NBGI MMV-I NBGI MMV-I SEGA MMV-I MAGNOLIA NBG MMV-I HUDSON
大使之聲 光章 计算数点令 特別的机体ALO-IN 火配影響-導人	シム・ン 年書最終を 計の引・マ・ション お地域ローチャー・ボイテスピリックリ ブリンセス・ブリンセス 電たちのアブケー・塩が云 従生ライダ・カブト くしびロ アン・バランス シャイニング・ファ・ス イクサ ゼロのい、唯 豊富マスター テイルス オブ デステイニー はびねす	ACT AVG ACT ACT ACG A-RPG SLG ETC RPG SLG	NBGI MMV-I NBGI MMV-I SEGA MMV-I MAGNOLIA NBG MMV-I
大使工業報報 大學 古	シム・ン 年番級(4) 計ののリ・マ・ション NARIUO・ナルト・ボルウスビリックリ ブリンセス・ブリンセス 総たちのアブナル 旅店后 製造ライダ・カフト (ビビをアンバランス シャイニング・フォース イクサ ゼロのペッペ 直接マスター テイルス オブ デスティニ - はび おり は、 たい に たい 高大 の で は、 たい	ACT AVG ACT ACT ACT ACP SLG SLG SLG SLG SLG SLG	NBGI MMV-I SEGA MMV-I MAGNOLIA NBG MMV-I HUDSON SCEI
大学上版画成本 行物 計算報送本 行即的同MAAOPN 大型形画・場へ一次付土項目 Phrosas & Produces 公主目的自動能力的 型面級人等 不公正自由 大型が設施し入 を受けな 所名の 関本の 日本の 日本の 日本の 日本の 日本の 日本の 日本の 日本の 日本の 日	シム・ン 年書最終を 計の引・マ・ション お名間の・チャー・ボッド文と リンセス・プリンセス もたちのアブケー・塩が云 製造ライダ・カブト (じじな アン・バッシス シャイエング・ファ・ス・イクサ ぜロのパ・電 最深マスター ヴィンドオブ・アスティニー はどがねす 積入部度形ちと同じ、大田 様人部度形ちと発展と等表の四 ワイルドフ・ムエザフィフスワアルカト Wo lids end	ACT AVG ACT ACT ACG A-RPG S.G ETC RPG SLG IAB RPG	NBGI NBGI NMW-I SEGA MMV-I MAGNOLIA NBG MMV-I HUDSON SCEI
大使上聲 超级 分 付加的机ALOPA 人类是基本 場合 为审 为智 通知 小水社之理! Phinosas \$P new 全 北口的 放放中时 "但如此大学 不公正 拍告 不公正 拍告 不公正 拍告 不公正 拍告 不公正 拍告 不知 不 正 和 任 不 不 正 本 正 不 正 在 不 正 不 正 不 正 不 正 不 正 不 正 不 正 不 正	シム・ン 年暮最後9 計の例・マーション 対象UD・タート・ボクスピリックリ ブリンセス・ツリンセス 総たちのアプナルを店 製造ライダ・カナト くじびをアンバランス シャイニング・フォース イクサ ゼロのペッペ 直述マスター テイルズ オブ デスティニー ほどが存 はんが復刊さ 北海県 大事派の向 ワイルトフ・ムス ザフィフスワンシ ト Wolds ned	ACT AVG ACT ACT ACT ACT ACT ACT ACT SEG SEG SEG SEG SEG FAB FAB FAB FAB FAB FAB FAB FAB FAB FAB	NBGI MMV I SEGA MMV-I SEGA MMV-I MAGNOLIA NBG MV-I HUDSON SCEI
大使工業報道等 行意,非關鍵等 付別的相似人の中人 大數是第一個人一來什定項目 Phroses & Produces & Produces & Produces 公主目的自動放弃時 但關鍵大學 不公正随意 學工程度 與表述人 Phrograms 作人即每份可言用國大學建之會 批准的 世界的學生 生態處數 新心學 世間與學生 生態機能等而是 世間與學生 生態機能等的 一個 學生 學生 學生 學生 學生 學生 學生 學生 學生 學生 學生 學生 學生	シム・ン 角音飛行き 対応のリ・マ・ション 以及びロ・ナルト・ボッドスピリックリ ブリンセス・プリンセス・ 総たちのアブゲンをは 能たちのアブゲンをは 能なカイダ・カンド は近れるアンペンンス メヤイエング・フォ・スイクサ せ口のが、ペー は、ボッド・ は、ボッド・ は、ボッド・ は、ボッド・ は、ボッド・ は、ボッド・ ないといった。 は、ボッド・ ないといった。 は、ボッド・ ないといった。 ないない。 ないないないない。 ないないないないないないないないないないないないないないないないないないない	ACT AVG ACT ACT ACG S.G S.G S.G S.G S.G S.G S.G S.G S.G S.	NBGI MMV I NBGI MMV I SEGA MMV-I MARNOLIA NBG MMV-I HUDSON SCEI Processor CAPCOM
大使工業 超级 分 付加的和ALA CON 人 包尼亚 一场, 不	シム・ン 年暮晨後年 計の例・マージョン NARIUO・サルト・ボルウスビリックリ ブリンセス・ツリンセス 総たちのアプナル 旅店后 製造ライダ・カフト セピログ・ファースイクサ ゼロのペ・ペー 連定マスター テイルス オプ デスティニ - ほど和音 は大部 医乳 に 北海県 人 東京のの ワイボンア・レス ザフィフスクア・ルト No Ids and アローンインザ ク・ザニュ ナイトノア BREAKER 差別のライブレード2	ACT AVG ACT ACT SUG A-RPG SUG ETC RPG SLG FAB RPG AVG ACT SUG	NBGI NBGI NBGI NBGI NBGI NBGI NBGI NBGI
大学上版画版体 利率 計算報度 利率 計算報度 利力的相似人の中へ 大型影響一場人一水件之環目 Phinosas & Phinosas & Phinosas & Phinosas 企士目的教諭 本時 個面積大学 不心工能也 等之情况 強減 (日本年度) (シム・ン 角音飛行き 対応のリマ・ション 以及びロケルト・ボルラとリックリ ブリンセス・切りンセス 助たちのアブナンを3 助たちのアブナンを3 がたるシーン・ファイン・ス シャイニング・フォ・スイクサ せロのペ・ペ 直接マスター ナイルス・オンデ・フォ・スイクサ はびなす ルル・ロー・レー・レー・レー・レー・レー・レー・レー・レー・レー・レー・レー・レー・レー	ACT AVG ACT AVG ACT AVG ACT	NBGI NMV I NBGI NMV I SEGA MMV-I MAGNOLIA NBG MMV-I HUDSON SCEI ProcessSolt CAPCOM TECMO WINKYSOFT CAPCOM
大学上版 大学上版 有学 計算数体 分別的別れ人の中外 大型思声・場へ一次や定理! Princess & Princess & Princess & Princess & Princess を 全上間的数域中時 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	シム・ン 年暮晨後年 計の例・マージョン 料為UTO・タート・ボックスピリック!! ザリンセス・ツリンセス 総たちのアプナル 旅店店 製造ライダ・カナト セピロタ・フィックンス シャイニング・フォース イクサ ゼロのペ・ペー 連貫マスター テイルメ オッチ テスタイニー ほどが育 は人が駆逐した 出海は 人事派のの ワイルド・レスザ フィフスタア・シート Wolfs ned アロ・シインザ ク・ギニュ ナイトメア BREAKER 差別のライブレード Catan カンツレード・オーケストラ 切の意	ACT AVG ACT SLG ALPRO SLG ALPRO SLG ALPRO SLG ALPRO SLG ALPRO SLG ALPRO AVG ACT AVG AVG AVG AVG AVG AVG	NMS NBGI MMV I SEGA MMV-I SEGA MMV-I NBGI MASNOLIA NBG MMV-I AND SCEI PROCESSOR CAPCOM TECMO WINKYSOFT CAPCOM SCE
大使工業報告等 行意,持續就是一個人一來什么確則 例如的相似人の中外 大型影響一個人一來什么確則 Phinosas & Phinosas & Phino	シム・ン 角音飛行を 対応のリマ・ション NARITO・ナルト・ボクラスピリックリ ブリンセス・プリンセス 能たちのアブナン旅店 製造ライダ・カンド 製造ライダ・カンド としてもアンパランス シャイニング・フォ・スイクサ せロのペッ電 連貫マスター タイルス・オンデ・スティー はびねず はいしまい ではいり、シャインスクアルカト Well tis end アー・ソンデラ・ディフスクアルカト Well tis end アー・ソンデラ・ディンスファンカト Well tis end アー・ソンデラ・ディンスファンカト Well tis end アー・フィード2 ではれ アー・フィードンストラ 性の意 Soul Line EXTERSION	ACT AVG	MMs NBGI MMs I SEGA MMs I SEGA MMV-I MAGNOLIA NBGI MMV-I HUDSON SCEI Processoit CAPCOM TECMO WINKYSOFT CAPCOM SCE
大学上版 力学 計算数4 力学 計算数4 分別的MAALOHN 火型起車・場へ一水社2種II Phinosas SP news 少生印的效益中時 場面域大学 不公正的等 発明力能区域 等之程度 構成と人 をかけ、の 大型力能区域 を主程度 構成と入 を対した をがした をがし をがした をがし をがした をがした をがした をがした をがした をがし	タム・ン 年暮晨後年 社ののリ・マ・ション 料為UTO・タルト・米がみだりサッリ ザリンセス・ツリンセス 総たちのアプナル 旅店店 製造ライダ・カナト せんちのアプナル 旅店店 製造ライダ・カナト せんのペッペ 連書マスター テイルメオッチ デスタイニー はびなす は大部度時に出演し大事派のの ウイルド・ムスサフィフスタア・クト Wo IdS and アーレインダラ・クギニュナ(トメア BREAKER 差別のダイントド2 Catan がンペレ・ド・オーケストラ 性の意 Soul Lime EXTENSION ようこそやつじけ行	ACT AVG ACT SLG FAB RPG AVG ACT AVG	NMS NBGI MMV I NBGI MMV I SEGA MMV-I NBGI MMV-I HUDSON SCEI Processoit CAPCOM WINKYSOFT CAPCOM SCE ATERICAMEL SUCCESS SUCCESS SUCCESS SUCCESS SUCCESS SUCCESS
大學上聲 超级中 付到的有机ALO中A 大學起車一個人一來社之項目 Phinosas & Phinosas & Phinosas & Phinosas 企士目的整数学时 组面组大事 本企工检查 最高级人 表现为重数人 专业使通 最高级人 大规则重数 大规则重数人 大规则重数人 大规则重数人 大规则重数人 大规则重数人 大规则重数人 大规则重数人 大规则或一 大规则重数人 大规则重数 大规则 大规则 大规则 大规则 大规则 大规则 大规则 大规则	シム・ン 声音最終を 計成のリマ・ション NARITO・ナルト・ボルウンリッツ・ ブリンセス・プリンセス 終たちのアブナン旅車后 版面ライダ・カンド・ 位しびをアンバランス シャイニング・フォ・スイクサ せロのペ・ペー 直接マスター ウイルス オンデ・スティニー はがねず インド・ユスマンカト・ はがねず カストのといるのは、 はがなす アイルスオンデ・スティー はがねず アイルスオンデ・スティー はがねず アイルスオンデ・スティー ながな アイルスオンデーカト・ のは Samer アー・ソイチ タ・ザニン ナイトメア BREAKER 差更明ライブレード 2 でのは Lime EXTENSION ようこまやつじけつ に入れNARD・ランドト	ACT AVG	NBGI MMV I NBGI MMV I SEGA MMV-I MAGNOLIA NBG MNV-I HUDSON SCEI Precessor CAPCOM TECMO SUCCESS ATTEROUNEL SUCCESS ATTEROUNEL
大学上版 力学 計算数4 力学 計算数4 分別的NAALOHN 火型起車・場入・水や左端計 が開始を発生が が開始を発生が が発力を開始 を受ける を受ける がある。 がる。 がる。 がる。 がる。 がる。 がる。 がる。 が	タム・ン 年暮春点や 計ののリ・マ・ション 料為以口・チルト・ボクラスピリックリ ブリンセス・ツリンセス 他たちのアプナルを攻击 他たちのアプナルを攻击 をたちのアプナルを攻击 をしてをアンバランス シャイニング・フォース・イクサ ゼロのペッペ 表表で表す。 テイルズ オブ デスティニー ほどが はいてをアンバー はいない はいてをアンバー がなす はいてをアンバー がなす はいてをアンバー がなす カース・ク・フィフスタア・クト Wolds end アーンパンザラ・ク・ビュンナ(トメア BREAKER 差別のダイブレード・オーケストラ 性の変 Soul time EXTENSION ようこそかつじけり CLANMOD・クラテドー 大波線がエクシード	ACT AVG	NBGI MMV I NBGI MMV I SEGA MMV-I MAGNOLIA NBG MMV-I HUDSON SCEI PROCESSOR CAPCOM TECMO SCE TECMO SCE ATERICANEL SUCCESS ATERICANEL
大学上展	シム・ン 声音最終を 計成のリマ・ション NARITO・ナルト・ボルランピリックリ ブリンセス・ブリンセス 終たちのアブナン旅車店 製造ライダ・カンド・ ビセラ・アンバランス シャイニング・フォ・スイクサ せロのパ・ペー 直接マスター ウイルス オンデ・スティー ほど的ア・レスデーター はびなア・ サイルス オンデ・スティー はびれて カー・インター アイルス オンデ・スティー はびれて アイルス オンデ・スティー はびれて アイルス オンデースティー はびれて アイルス オンデート はびれて アイルス オンデート など アイルス オンデート はびれて アイルス オンデート 大変形 カー・イント サ 切を ある は 一般 だれらい ようこまやつじゅう たえばれるシャート 大波器 がエクシード 大波器 がエクシード 大波器 がエクシード 大流器 がエクシード	ACT AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG AAGA AVG AAGA A	MMs NBGI MMs I NBGI MMs I NBGI MMs I SEGA MMV-I MAGNOLIA
大学上版 力学 計算数4 力学 計算数4 分別的NAALOHN 火型起車・場入・水や左端計 が開始を発生が が開始を発生が が発力を開始 を受ける を受ける がある。 がる。 がる。 がる。 がる。 がる。 がる。 がる。 が	タム・ン 年暮春点や 計ののリ・マ・ション 料為以口・チルト・ボクラスピリックリ ブリンセス・ツリンセス 他たちのアプナルを攻击 他たちのアプナルを攻击 をたちのアプナルを攻击 をしてをアンバランス シャイニング・フォース・イクサ ゼロのペッペ 表表で表す。 テイルズ オブ デスティニー ほどが はいてをアンバー はいない はいてをアンバー がなす はいてをアンバー がなす はいてをアンバー がなす カース・ク・フィフスタア・クト Wolds end アーンパンザラ・ク・ビュンナ(トメア BREAKER 差別のダイブレード・オーケストラ 性の変 Soul time EXTENSION ようこそかつじけり CLANMOD・クラテドー 大波線がエクシード	ACT AVG ACT AVG ACT AVG ALREG SLG ALREG SLG ALREG SLG ALREG SLG ALREG SLG ALREG SLG AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG A	NBGI MMV I NBGI MMV I SEGA MMV-I MAGNOLIA NBG MMV-I HUDSON SCEI PROCESSOR CAPCOM TECMO SCE TECMO SCE ATERICANEL SUCCESS ATERICANEL
大学上展 前等 計算競技争 付別的INAAOPA 大型影響一場人一水社之環目 Phinosas & Phinosas & Phinosas & Phinosas 企士目的整数使时 報識就及 大切方置的A 等定定度 情報以及 大切方置的A 等定度度 大型方面EAA 中型分配 中型分配 中型分配 中型分配 中型分配 中型分配 中型分配 大型方面EAA 中型形成 中型 中型 中型 中型 中型 中型 中型 中型 中型 中型	シム・ン P 番号扱い 対ののリマ・ション NARITO・ナルト・ボルウスピリックリ ブリンセス・プリンセス 助たカのアブナン放送 助たカのアブナン放送 がたカのアブナン放送 がイング・フォースイクサ せ口のパッツ 直接マスター タイルスオブデスタイニー はびねア イルスポープ・エスギフィフスクシルト はびは アーバンギブ・スタマイニカクシルト から MS 85810 アーバンギブ・ア・デニュナ(ト) が BIELEKER 表別に対している ボーストラリの ボーストラリの ボーストラリの ボーストラリの ボーストラリの ボーストラリの 大のは INNEX INNE	ACT AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG AAGA AVG AAGA A	MMs NBGI MMs I NBGI MMs I NBGI MMs I SEGA MMV-I MAGNOLIA
大使工業 力率 計算数49 付別的IMAALOHN 火型起車・場へ・水や左端計 が開始を発生を が出り的な数位では が開始を が表生を を主として を表現力を がある。 がる。 がる。 がる。 がる。 がる。 がる。 がる。 が	タム・ン 年書級会 計ののリ・マ・ション 料ARJITO・タルト・ボックスピリックリ ブリンセス・ツリンセス 他たちのアプナルを店 製造ライダ・カナト くしびをアンバランス シャイニング・フォースイクサ ゼロのペッペ 表表で表す。 テイルズ オブ デスティニー ほどが育 はおりました。 はは、1000年 大田では、1000年 はいるアインスタア・クト はいるアインスタア・クト では、1000年 アーンパンザラ・ク・ビュンナ(トメア BREAKER 至美術リティブレード で エンボットとなって、アーンド にはいることで、アーンド に、1000年 ので、1000年 でのいるのでのでのでのでのでのでのでのでのでのでのでのでのでのでのでのでのでので	ACT AVG ACT AVG ACT AVG ALREG SLG ALREG SLG ALREG SLG ALREG SLG ALREG SLG ALREG SLG AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG A	NMS NBGI MMV I NBGI MMV I NBGI MMV I SEQ. MMV-I MAGNOLIA NBG MMV-I HUDSON SCEL PROCESS ATERCIAM SCE SUCCESS ATERCI
大学上展 前等 計算競技争 付別的INAAOPA 大型影響一場人一水社之環目 Phinosas & Phinosas & Phinosas & Phinosas 企士目的整数使时 報識就及 大切方置的A 等定定度 情報以及 大切方置的A 等定度度 大型方面EAA 中型分配 中型分配 中型分配 中型分配 中型分配 中型分配 中型分配 大型方面EAA 中型形成 中型 中型 中型 中型 中型 中型 中型 中型 中型 中型	シム・ン P 番号扱い 対ののリマ・ション NARITO・ナルト・ボルウスピリックリ ブリンセス・プリンセス 助たカのアブナン放送 助たカのアブナン放送 がたカのアブナン放送 がイング・フォースイクサ せ口のパッツ 直接マスター タイルスオブデスタイニー はびねア イルスポープ・エスギフィフスクシルト はびは アーバンギブ・スタマイニカクシルト から MS 85810 アーバンギブ・ア・デニュナ(ト) が BIELEKER 表別に対している ボーストラリの ボーストラリの ボーストラリの ボーストラリの ボーストラリの ボーストラリの 大のは INNEX INNE	ACT AVG	MMV NBGI MMV I NBGI MMV-I NBGI MMV-I NBGI MMV-I MAGNOLIA
大使工業 力率 計算数49 付別的IMAALOHN 火型起車・場へ・水や左端計 が開始を発生を が出り的な数位では が開始を が表生を を主として を表現力を がある。 がる。 がる。 がる。 がる。 がる。 がる。 がる。 が	タム・ン 年書級会 計ののリ・マ・ション 料ARJITO・タルト・ボックスピリックリ ブリンセス・ツリンセス 他たちのアプナルを店 製造ライダ・カナト くしびをアンバランス シャイニング・フォースイクサ ゼロのペッペ 表表で表す。 テイルズ オブ デスティニー ほどが育 はおりました。 はは、1000年 大田では、1000年 はいるアインスタア・クト はいるアインスタア・クト では、1000年 アーンパンザラ・ク・ビュンナ(トメア BREAKER 至美術リティブレード で エンボットとなって、アーンド にはいることで、アーンド に、1000年 ので、1000年 でのいるのでのでのでのでのでのでのでのでのでのでのでのでのでのでのでのでのでので	ACT AVG	MMS NBGI N

玩家们经历过五光十包的E3游戏大展之后,2006东京游戏展即将拉开输幕。到	100
覆长 段时间的软件低潮期、玩家们终于有机会在今年的东京游戏展上领略一下年	末海
战中各大游戏厂商的重量级大作了 最吸引玩家嘅球的应该是气势如虹的PS3阵营。	就是
不知道游戏主机市场制额超不过三代的魔党能否被SONY打破呢?	/龙马

hack/IG U Vol.3 疾行之達	heck//G U Vol.3 にくような連さで	RPG	BANDAI
告異粒品改裁无故事・攻克柏林	ジオラマ战线界状なし ベルリン	SLG	MARIONET.
分離とし	セパレイトハーツ	SLG	KD
VM Japan	ブイエムシャパン	RPG	ASMIK ACE
儿智也多土	儿雷也多上!	ACT	CAPCOM
光明之民	シャイニング・ウィンド	SŁG	SEGA
式神の城 - 七夜月幻想曲	式神の娘 - 七夜月幻想曲	RPG	Kids Station
技的女神	ああつ女神さまつ	AVG	SERVICE SPACES
龙县	龙鲜	AVG	KID
展花大战物语 帝都篇	サクラ大战物语 奇錦裏	AVG	SEGA
奏之宅象便	炎の宅配便	ACT	SUCCESS

- American			4
Ci	(_±	ΑГ	KOE
源氏2	GENJI2	ACT	SCE
★袋甲核心4	アーマード・コア 4	At T	FROM
格斗之王级银冲击3	キング・オブ・ファイターズ MI3	FTG	SNE PLAYMORE
幻想水浒传6	幻想水浒传VI	SLG	KONAMI
实况梯球	実況パワフルプロ野球	SPG	KONAM
致命懷性	フェイタル・イナーシャ	RAC	FOE1
刃之风暴。百年战争	プレードストーム・ 首年战争	ACT	KOEI
新世紀賽车GPX	新世纪GPXサイバーフォーミュラ	RAC	SUNP SE
新天庙界6	新天腹界 VI	S - APG	IDEA FACTORY
MONERON AND A	最强银星 图相7	TAB	MAGNOLIA
最强银层 将棋7	最强银星 将棋7	TAB	MAGNOLIA
大空调航机	グラディウス	STG	KONAMI
喜剧历史ACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
Tom Clandy's Ghost Recon 3	Torn Clancy s Ghost Recon 3	ACT	UBI SOFT
铁拳6	铁拳6	FTG	NAMCO
15 M. The end of the CENTURY	绣似 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
羊之村	ひつじの村	AVG	SUCCESS
大阪 世	ボンバーマン	ACT	HUDSON
恐撓預人4	デビル メイクライ 4	ACT	CAPCOM
★合安裝备4	メタルギアソリッド4	ACI	KONAM
封獨常尼克	ソニック ザ ヘッジホッグ	ACT	SEGA
Linertai	フェイタル・イナーシャ	566	KOE
All offered to	ソウルキセリバー	ETG	NAMED

Wii					
高尔夫常青木革命	スカッとゴルフ パンヤ レポリューション	SE,	to vo		
植级猴子球	スーパーモンキーボール	ACT	SEGA		
发现Z伽发INEO	DRAGON BALL Z Sparking I NEO	A(T	tanoanamos		
Micronesia	ネクロネシア	ACT	ър ке		
JAWA	AWAL	ACT	sp ke		
任夫常会明星大乱斗X	大乱斗スマッシュプラザーズX	FTG	177		
HERO'S	HERO S	AC1	space		
刺激补车	Excite Truck	RAC	任未救		
SD 0 2 14 安岩	SDガンダム G BRAKER	SLG	bandainamco		
机动战士高达	根幼枝士ガンダム	ACT	bande nampo		
生化危机新作 (智定名)	バイオハザード新作(復題)	AVG	CAPCOM		
牧场物语	牧场物语	SLG	mmy-i		
火影忍者NARUTO	NABUTO-ナルト-	ACT	TAXABATOMY		

	ABUA		
NBM ×	N=A 2K1	Sp.,	. k aperts
A - 1 - no	Mora ki migra mayorigan		Missoay
2			12
超 · ·	Caparmar Res C	ACT	FA
E □ 本書 典別	Starcraft GHOST	ACT	BLIZZARD
至22 - 外子母衛	Tom Clancy s Rambow Sox 3 Black Am	ow ACT	UBI

	-	ν,			•
- 4	-1		BK 1	-	

AquaZone熱帶鱼	アクアゾ - ン Life Simulator	ETC	Frontier Groove	
全速赛车	Full Auto	RAC	SEGA	
妖精计划	プロジェクト シルフィード	STG	SQUARE ENIX	
天诛千乱	天馀 千乱	ACT	From Software	
地球防御軍X	地球防御军X	ACT	D3P	
失常的奥德赛	ロストオデッセイ	RPG	Microsoft	
OPERATION DARKNESS	オペレーション・ダークネス	RPG	SUCCESS	
信神之锋4	クウェーク4	ACT	ACTIVISION	
360庫将	380麻雀	TAB	SUCCESS	
圣徒的争斗	Saints Row	ACT	THO Japan	
天诛360 (智定名)	天体360(復額)	ACT	FROM SOFTWARE	
反關行动	ROIT ACT	ACT	Microsoft	
百龙	ブル-ドラゴン	RPG	Microsoft	
18票行动	オペレーションダークネス	ACT	SUCCESS	
动物图管理员	Zoo Keeper	SLG	SUCCESS	
fé ill Online	待道オンライン	ACT	SPIKE	
失落的星球 极端状态	Lost Planet Extreme Condition	ACT	CAPCOM	
寬名法典2	MAGNA CALTA2	RPG	BANPRESTO	
三国財神(智定名)	三回封神(保難)	ACT	Idea Factory	
KOF 极限冲出360	KOF Maximum Impact	FTG	SNKPLAYMORE	
生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM	
装甲核心4	アーマードコア4	STG	FROM SOFTWARE	
NEOGEO 斗技场	ネオジオバトルゴロシアム	FTG	SNKPLAYMORE	
The Combine X	The Combine X	ETC	Hamster	
A列车进行曲 X	A列率 de lkou X	SLG	Artdink	
机动战士高达	処理战士ガンダン	ACT	BANDAI	
死或生沙滩排球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	FTG	TECMO	
超級机器人对战	スーパーロボット対位	ACT	BANPRESTO	
MotoGP 2006 终极赛车技术	MotoGP Ultimate Racing Technology 2006	RAC	THQ Japan	
原装英豪	The Outfit	FPS	THQ Japan	
光环3	Halo3	FPS	Microsoft	

NGC

极品飞车: 生死卡本谷	Need for Speed: Carbon	RAC	EA	
美國取棒2007	Backyard Baseball 2007	SPG	ATARI	
等尔达传说 黎明公主	ゼルダの传送 黎明の姫 A.RPG	ARPG	任天堂	
动物之森2	どうぶつの鳥2	RPG	任天堂	
·斯之卡比	型のカービイ	ACT	任天皇	
大会刚赛车	ドンキーコングレーシング	RAC	任天堂	
光速線者21号 - 77-51	アイシールド21	AVG	任天皇	
超级统片马里奥	スーパーペーバーマリオ	ACT	任天堂	
大連辦本縣吸射舞	ドンキーコング たるジェットレース	ACT	任未常	

GBA

	ODA O		
超級方续聊王IX	スーパーパズルファイターIIX	ETC	CAPCOM
首都高ADV	首都高パトルアドバンス	RAC	元气
大家的软件系列-围模	みんなのソフトシリーズ 団棋	TAB	Success
少年侦探闭-红眼魔人-	少年探偵団~紅眼の魔人~	AVG	Success
面夫君的热放合集3	くにおくん 禁血コレクション3	ETC	CAPCOM
超人與特曼権球	超人ウルトラベースボール	SPG	Cunture Brain
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SIMPLAYMORE
合金弹头2	メタルスラッグ2	STG	SMIPLAYMORE
合金弹头3	メタルスラッグ3	STG	SWPLAYMORE
合金弹头4	メタルスラッグ4	STG	SWAPLEAMORE
最終幻想 V	FINAL FANTASY V	RPG	Square Enix
龙珠GT进化	ドラゴンボールGT	ACT	BANPRESTO
	トランスフォーメーション		
特别机器人GBA	カスタムロボ GBA	ACT	任天堂
Clicking危险	ガチャあぶ	ACT	HUDSON
最終幻想VI	FINAL FANTASY VI	RPG	Square Enix
哥得兰 (智定名)	パトランド(食糧)	AVG	任天堂
大金附城市	ドンキーコングカントリー2	ACT	任天堂

PSP

	PSP		
	9月14日	1	-
游戏王双重怪唐GX TAGFORCE	意成王デュアルモンスターズGX TAGFORCE	ETC	KONAMI
山骨赛车2	リッジレーサーズ2	RAC	NBGI
The second second			
赏金指手	パウンティハウンズ	ACT	NBGI
A SAFE OF STREET	9月28日 4		
美雄传说 空之轨迹	英雄传说空の轨迹FC	RPG	FALCOM
省-三国无双	雀-三國无效	TAB	KOEI
被是航空管理员	ほくは航空管制官	SEG	EA
空港英雄 郑霸	エアポートヒーロー形間		
the same of the	10月12日		
能量宝石 便携版	パワーストーンボータブル	ACT	CAPCOM
A AMERICA			
天地之门2-武双传-	天地の门2- 武双传 -	RPG	SCEI
Simple of the second of	10月26日		and the second
思連絡	息道塔(ほむら)	ACT	SPIKE
塑牌空战X	エースコンパットX	SLG	NBGI
度伪之空	スカイズ-オブ-デセプション		-
1202.7	1.1月16日		
恶代官漫游记	恶代官漫游记	SLG	GAE
a constitution of the second	2006年年		
圣女贞卿	Jeanne d'Arc	S-RPG	
世界传说	テイルズ オブ ザ ワールド	RPG	NBGI
光弱神话	レディアント マイソロジー		
合金联备账利彻	メタルギアソリッド	ACT	KONAMI
章上行动	ポータブルオブス		100000
A STATE OF THE PARTY OF	2007/1-6	11/12	may the
宿命传说2	テイルズ オブ デスティニ-2	RPG	NBGI
A STATE OF THE PARTY AND ADDRESS.	以及 。		
★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
您贝之村	個異の村	AVG	NOWPRO
NIFL Street	NFL Street	SPG	EA
應界战记	廃界ウォーズ	SRPG	日本一
EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
TGM-K	TGMK	ETC	ARIKA
ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
±	鱼	SLG	GAE
RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
大战略PSP	大战略 ボータブル	SLG	元气
大影思者Portable	NARUTO-ナルティメイトボータブル	ACT	BANDAI
量终幻想VII 危机核心	Final Fantasy VII Crisis Core	RPG	Square Enix

NDS

WI-FI对应 役簿DS	Wi-Fi对应 役满DS	TAB	任天堂	
聯白金 随压力计头跨扫描	総年齢 筋ストレス汁 アタマスキャン	ETC	SEGA	
病心游台自书DS-暗贯武术会篇—	结合游台自书DS = 暗鷹武术会编 ~	ACT	TakaraTOMY	
实况足球胜利十一人DS	ワールドサッカーウイニングイレブンDS	SPG	KONAMI	
银魂 万事歷大骚动	很魂 でいーえす万事大骚动	ETC	NBGI	
头脑锻炼。DS汉字之章	いい头を丸くする。DS汉字の章	ETC	IEK	
头脑锻炼。DS计算之章	いい头を丸くする。DS計算の章	ETC	IEK	
头胎锻炼。DS常识、疑难之意	いい英を丸くする。DS常识、难符の意	ETC	IEK	
口袋妖怪 钻石	ポケットモンスター ダイヤモンド	RPG	任天堂	
口袋妖怪 珍珠	ポケットモンスター バール	RPG	任天堂	
DS电齿文库 ANISON	DS电击文庫 アニソン	ETC	MEDIAWORK	
可吸小商DS	かわいい行犬DS	SLG	MTO	
咕噜咕噜变色龙DS	くるくるカメレオンDS	ETC	STAR FISH	
冰河世纪2	アイスエイジ2	ACT	MONKEYGAMES	
伊苏 战略版	イース ストラテジ	SLG	MI	
暴风传说	Tales of the Tempest	RPG	NAMCO	
琴库鲁RPG	チンクルRPG	RPG	任天堂	
超级机器人大战DS	Super Robot Wars DS	SLG	BANPRESTO -	
怪慕召喚節	Monster Summoner	RPG	Arting	
真女神转生DS	真女神转生DS	RPG	ATLUS	
SNK对CAPCOM 卡片对决	SNK VS CAPCOM Card Battle	TAB	PLAYMORE	
我们的太阳DS	Bokura no 太阳 DS	RPG	KONAMI	
机助战士GUNDAM SEED	机动战士ガンダムSEED	ACT	BANDAI	
恶魔城德拉克拉	巫魔域ドラキュラ	ACT	KONAMI	
福朝教育4	10 56 88 mid.	ETC	CAPCOM	

动漫游戏周边 期期好礼不断

PRESENT

報料品報告 60名

第一时间仔细阅读《电软》 填写回函卡就会赢得好运





本期抽奖截止时间 10月15日

参加方法、凡境写《电子游戏教件》当期回面卡并等 多加方法、凡境写《电子游戏教件》当期回面卡并等 各种情更礼品的获得者:另外、中国电玩传以及各个 相应但目的参与者,也将成为我们的李运者之一,得 到我们还出的发品。具体继续规则特参观各七目的相 幸战第一次要求。因去专国开发。

● 最終知識的PLAY ARTS 可動人形 動籍型/所科尔





5 至斗士星矢多用卡片收纳徒 20。



188期中坚务单

① 2: 潤北省/養子章、重庆市/ 肖可、北京市/王伦、浙江省/陈海和 ② 2: 江西省/江海宇、厂东省/ 许伽釋

② " 四川俗" 树腐成,上面市/ 娇雨冬。 展庆市/ 赵弼、上面市/ 张明 慈、天津市/ 赵龙、北京市/ 郑明 ④ " 对北省》 伊夏比、河北省 传起、北京市/ 郑明、安徽省/ 李明、 「东省/ 光元縣。四川省/ 新字峰、吉 林省/ 吳广禹、江宁省/ 华乃龙、福建 《 汗致烧、江沙省/ 曹问级、北京市/ 杨阳、安徽省/ 田奇

② 四川省/蒋人因、江苏省/ 图子石、上南市/许亦馨、上海市/施 培穀、重庆市/周孝东、内蒙古/孙樾 楚、四川省/雷蓋、安徽省/吳梦君、 广西省/粟縣波、四川省/王浩琳

● 19 : 安徽省/刘丞、北京市/赵 旭乐、浙江省/沈旭、吉林省/姚远、 重庆市/吴天一、广东省/何启锋、江 苏省/统迪、内蒙古/司彦丞、北京市/ 张路、上湖市/郑爽

7) ,内蒙古/金鑫、浙江舍/伊 伯桂、河南省《福建·北京市·王大赐 门 , 古林省/赵雄、辽宁省/宗 晓子、浙江省/丁扬、重庆市/景宏 區、广西省/王郎、吉林省/王易、吉 林省/吴金泽、福省省/昭宏、[20]|| 省/王次、江苏省/德兰斯、吉林省/张 承新、浙江省/南朝田

中国电玩榜中奖名单

网页二人划GET BACKERSidelle并标 带 山西省/史惠、福建省/曾城海、 重庆市/张宇、广东省/谭窗文 FATE O屋人物挂扣。广东省/杨道林、重庆市/王冬、上海市/张辰、北 京市/温原、四川省/赵海、浙江省/

机动战士高达SEED EF核酸C L 北京市/鲁盈、广州市/胡杰波

搜酷 STEET MONEN 2006 OCT

海价20元 推广价:15元

ESTATE OF

Part 1_WILD POWER 顾海华丽风,接近李绝对抢眼的狂热装扮 Part 2_7 DAY LIFE 四类风格之店员。 50 时尚示范野男孩风

向搜禱周海河好京沪街牌潮店庆?

情十各店特品提前偷夠



Girl Game 特辑・美少女游戏进

北欧战神传 2、异度传说 3、女神异闻录 3、

战国 BASARA2、SD 高达 G 世纪 P 等 游戏史料馆·召唤之夜——具有深邃传承的童话

9月13日全国

邮购请注明"游戏批评"秋季版" 邮购地址、北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-6447217/64472180 邮资免取